

UNIVERSITÀ DEGLI STUDI DI UDINE

DOTTORATO INTERNAZIONALE DI STUDI AUDIOVISIVI:
CINEMA, MUSICA E COMUNICAZIONE

CICLO XXIV

TESI DI DOTTORATO DI RICERCA

SOUND WALKS
MOBILITÀ, ARTE, SUONO, SPAZIO URBANO

Dottorando:
Elena Biserna

Tutor:
Prof.ssa Cosetta G. Saba

Co-tutor:
Prof. Mario Lupano

ANNO ACCADEMICO
2011/2012

Tesi di dottorato di Elena Biserna, discussa presso l'Università degli Studi di Udine

Tesi di dottorato di Elena Biserna, discussa presso l'Università degli Studi di Udine
Soggetta alle licenze Creative Commons Non Commerciale – Non opere derivate 3.0 Unported.

Indice

Introduzione	3
---------------------------	----------

CAPITOLO I

Cammino e città	13
1.1 Camminare nello spazio urbano: un percorso interdisciplinare.....	17
1.1.1 <i>Lettura dello spazio urbano</i>	18
1.1.2 <i>Corporeità</i>	21
1.1.3 <i>(Ri)scrittura dello spazio urbano</i>	25
1.1.4 <i>Temporalità</i>	31
1.1.5 <i>Partecipazione: spazio pubblico e alterità urbana</i>	33
1.2 La dimensione estetica del camminare	40
1.2.1 <i>Dalla rappresentazione all'azione: le avanguardie storiche</i>	43
1.2.2 <i>Camminare come riappropriazione ludica dello spazio: Situazionismo</i>	48
1.2.3 <i>"No walk, no work". Fluxus, Performance, Land Art, Concettuale</i>	53
1.2.4 <i>L'esplosione dell'urbano: dagli anni Novanta alle ricerche recenti</i>	60
1.3 Spazio urbano, arte, percorso: la natura processuale dell'urbano e la sfera quotidiana.....	71

CAPITOLO II

Passeggiate di ascolto.....	75
2.1 La città uditiva: ascolto ed esperienza urbana	78
2.1.1 <i>Guardare al mondo attraverso le orecchie: sound studies</i>	80
2.1.2 <i>La dimensione sonora dello spazio urbano: verso un'"ecologia sensibile del mondo quotidiano"</i>	88
2.1.3 <i>Soundscape e percorso</i>	93
2.2 Listening Walks	100
2.3 Max Neuhaus: <i>Listen</i>	116
2.4 Akio Suzuki: <i>Oto-date</i>	130

CAPITOLO III

Passeggiate mediate	141
3.1 Città mediata: tecnologie audio personali	143
3.1.1 <i>Tecnologie audio personali ed esperienza urbana</i>	147
3.1.2 <i>Audioguide</i>	153
3.3 Mediated Walks	158
3.3 Janet Cardiff: <i>Audio walks</i>	168
3.4 Christina Kubisch: <i>Electromagnetic Walks</i>	183

CAPITOLO IV

Passeggiate networked.....	197
4.1 La città delle reti: tecnologie networked mobili	200
4.1.1 <i>Tecnologie networked ed esperienza urbana</i>	206
4.1.2 <i>Locative media</i>	213
4.2 Networked Audio Walks	215
4.2 Atau Tanaka e Petra Gemeinboeck: <i>Net_Dérive</i>	232
4.4 Mark Shepard: <i>Tactical Sound Garden [TSG]</i>	242

CAPITOLO V

Sound Walks: dispositivo, contesto, partecipazione, quotidiano	251
5.1 Artista mobile vs fruitore mobile	253
5.2 Fra i dispositivi: installazione, performance, locative e mobile media art	257
5.3 Contesto: dal sito alla situazione	265
5.4 Partecipazione: dalla percezione alla collaborazione	270
5.5 Spazio urbano e sfera quotidiana	277
5.6 Verso delle linee d'azione: rivelazioni, sovrascrizioni, sonorizzazioni	283

Bibliografia	303
Emerografia.....	327
Sitografia.....	337

Introduzione

*If movement is itself a potentially transformative activity,
then moving to sound is doubly so*

Michael Bull¹

Nel 1966, l'artista e percussionista Max Neuhaus accompagna il pubblico accorso per un suo concerto in una passeggiata nelle strade di Manhattan stampando sulle mani degli ignari intervenuti un timbro con un'indicazione molto semplice: *Listen*. Con questa azione, Neuhaus si ritrova, con un grado rilevante di inconsapevolezza, a inaugurare una lunga serie di esperienze artistiche accomunate dalla creazione di percorsi di ascolto nello spazio urbano. In queste due azioni ordinarie e banali – camminare e ascoltare – troviamo il minimo comune denominatore delle ricerche che saranno poi chiamate *sound walks*, “passeggiate sonore”.

Nei decenni successivi emergeranno, infatti, pratiche artistiche eterogenee dal punto di vista delle modalità operative, delle strategie e delle piattaforme tecnologiche – dall'ascolto non mediato, all'uso di tecnologie audio personali fino ai *locative media* – ma accomunate dalla creazione di occasioni di esplorazione urbana che rimodellano l'antico *topos* artistico del camminare nella sfera uditiva e in una dimensione partecipativa.

Attualizzando cammino e ascolto nel *milieu* urbano, queste ricerche sembrerebbero rappresentare un punto di convergenza e un asse di interazione fra arte, sonorità, movimento e città, una possibilità di cristallizzazione in prassi delle molteplici linee di forza che si irradiano da queste parole e una soglia di accesso

¹ Michael Bull, *Sound Moves: iPod Culture and Urban Experience*, Routledge, London-New York 2007, p. 47.

privilegiato alle dinamiche reciproche che si instaurano all'interno di questo quadrilatero concettuale, ponendosi all'interno di una più ampia costellazione: spazio urbano e mobilità sono divenuti, nell'ultimo secolo, termini chiave nella ricerca estetica, polo di attrazione per una molteplicità di pratiche creative, centro magnetico di riflessione e intervento.

Occorre però, innanzi tutto, fare un passo indietro: quali sono le origini del termine *sound walk* e come si è evoluto? La risposta, in realtà, non è così immediata. Non si tratta di una delle numerose categorie o etichette che continuano ad affacciarsi sulla scena del sistema artistico recente. Il termine *sound walk* ha una storia lunga quasi quarant'anni, anche se molte delle sue manifestazioni attuali sembrerebbero scollarsi (o per lo meno allontanarsi enormemente) da questa storia. Allo stesso tempo, le prime pratiche estetiche riconducibili a questo ambito precedono (come spesso accade) la definizione stessa. Si tratta, in altre parole, di uno dei tanti casi in cui le pratiche sembrano eccedere le definizioni, sia dal punto di vista qualitativo sia dal punto di vista storico, e in cui il termine, anche se ampiamente utilizzato, rimane tuttavia sfuggente o per lo meno ambiguo.

L'espressione "passeggiata sonora" sembra infatti legata a doppio filo a due territori di ricerca: quello dell'ecologia acustica e dei *soundscape studies* e quello della *sound art*. È all'interno del gruppo di ricerca canadese guidato da Raymond Murray Schafer che, a metà degli anni Settanta, compare per la prima volta il termine *soundwalking*, per indicare pratiche di ascolto del *soundscape* sospese fra intento educativo, di ricerca e vocazione estetica. Una prima e ampia definizione ci è fornita dall'artista e compositrice Hildegard Westerkamp: "qualsiasi escursione il cui scopo principale sia l'ascolto dell'ambiente"². In questa accezione, la passeggiata sonora è oggi proposta anche in numerosi contributi interdisciplinari come modalità di mappatura ed esplorazione ambientale, come strategia progettuale o come strumento di indagine urbana, mentre festival ed eventi continuano a organizzare passeggiate guidate di ascolto del paesaggio sonoro seguendo il vocabolario concettuale e operativo canonizzato all'interno dell'ecologia acustica.

² Hildegard Westerkamp, "Soundwalking", in *Sound Heritage*, vol. 3, n. 4, 1974, p. 18.

In anni più recenti il termine compare soprattutto all'interno della letteratura teorica e critica sulla *sound art*. In questo ambito, la passeggiata sonora viene riconosciuta come un'"area di ricerca" particolarmente produttiva o, talvolta, un "sottogenere", adottando un'accezione molto più ampia in cui sono incluse, e spesso privilegiate, le ricerche di artisti che si avvalgono di dispositivi mobili e tecnologie audio personali per costruire percorsi di ascolto nello spazio urbano³.

Negli ultimi anni, le espressioni *sound walk*, *soundwalking* e *audio walk* sono poi entrate in modo più diffuso sia nel linguaggio artistico, sia in quello comune, mentre, allo stesso tempo, festival, eventi espositivi e organizzazioni interdisciplinari hanno frequentemente non solo ospitato, ma anche commissionato, opere e interventi riconducibili a questo ambito di ricerca contribuendo a diffondere e a porre le basi per una nascente istituzionalizzazione di quella che, fino a qualche anno fa, sembrava un'area assolutamente periferica e circoscritta della prassi estetica⁴.

Il tentativo alla base della nostra ricerca è di analizzare queste pratiche *aldilà* delle definizioni disciplinari. Di conseguenza, utilizzeremo il termine passeggiata sonora in un'accezione euristica e molto ampia, che si allinea all'espansione semantica proposta dalle pratiche recenti, come timone per orientarci all'interno di una costellazione di progetti in cui l'ascolto mobile, mediato o meno, diviene strategia di attraversamento, esplorazione e interazione urbana attraverso un coinvolgimento diretto del fruitore, limitando e al contempo estendendo la prima definizione elaborata in seno al World Soundscape Project.

³ Nell'introduzione all'antologia *Sound*, pur sostenendo la natura immanente del suono all'interno della ricerca artistica contemporanea e rifiutando la nozione di *sound art*, Caleb Kelly riconosce nelle *sound walks* "un'area molto produttiva" della ricerca sonora, mentre Seth Kim-Cohen le definisce un "sottogenere della pratica sonora"; Caleb Kelly, "Introduction. Sound in Art", in Id. (a cura di), *Sound*, Whitechapel Gallery-The MIT Press, Cambridge-London 2011, p. 14; Seth Kim-Cohen, *In the Blink of an Ear. Toward a Non-Cochlear Sonic Art*, Continuum, New York-London 2010, p. 109.

⁴ Negli ultimi mesi, per fornire solo qualche recentissimo esempio, Soundtrackcity e l'International Film Festival di Rotterdam hanno presentato quattro passeggiate sonore di artisti interdisciplinari prodotte per l'area di Kop van Zuid, l'organizzazione londinese Artangel ha commissionato alla scrittrice Lavinia Greenlaw una *audio walk* per le stazioni di London St. Pancras e Manchester, mentre anche in Italia l'artista Graham Hudson realizzava, in occasione di Artissima, *All truly great thoughts are conceived while walking*, una passeggiata audio per il Quadrilatero Romano di Torino commissionata da Radio Papesse.

In primo luogo, abbiamo cercato di esplorare la fenomenologia di queste pratiche in un arco cronologico che va dalla metà degli anni Sessanta fino al primo decennio del nuovo millennio attraverso un'indagine orizzontale che si è avvalsa principalmente di cataloghi di mostre e festival, ricerche web, contatti con artisti, spazi espositivi e curatori, per avere una campionatura il più possibile ampia, anche se necessariamente non esaustiva, di queste ricerche. Questa mappatura ha rivelato un panorama stratificato, estremamente ramificato e centrifugo, così come una decisa intensificazione e moltiplicazione di queste esperienze in ambiti diversi: uno sguardo ravvicinato mette in luce, anche in una prospettiva storica, un'estrema interdisciplinarietà, un mosaico di apporti che provengono dalle arti visive, dalla musica, dalle *performing arts*, dagli audiovisivi e dall'architettura, in accordo con la tensione, caratteristica dell'ultimo secolo, all'attraversamento dei tradizionali confini disciplinari e all'ibridazione dei linguaggi. La natura contestuale, spesso effimera e temporanea di queste pratiche, unita all'enfasi posta sulla partecipazione del fruitore, inoltre, rende ogni tipo di documentazione incompleta, sempre mancante e incompiuta rispetto all'esperienza *in situ*. Anche per questi motivi, probabilmente, nonostante la proliferazione attuale dei termini *sound walk* e *audio walk*, gli studi in questo ambito sono ancora molto limitati e, piuttosto che offrire una prospettiva di insieme, si soffermano su singoli progetti, autori o modalità operative. Nello studio di opere di questo tipo, l'esperienza diretta diviene uno strumento fondamentale ma, nei casi in cui non sia possibile, il confronto fra molteplici documenti (registrazioni, video, immagini) e fonti secondarie (testi critici, recensioni, interviste e dichiarazioni degli artisti o dei curatori) si rivela l'unico veicolo d'indagine possibile per forme artistiche che rifiutano la permanenza, la stabilità e la chiusura in una forma predefinita.

Muovendosi all'interno di un territorio esteso, in continua evoluzione, scarsamente antologizzato e mancante di apparati teorico-critico consolidati, la ricerca mira, più che a delineare un'analisi storica sistematica ed esaustiva, a connettere e fare interagire territori di ricerca interdisciplinari, chiamando in causa prospettive, strumenti e saperi eterogenei per individuare una piattaforma di riflessione e indagine che ci consenta di attraversare e cercare di comprendere un

orizzonte artistico dai confini incerti, liminale ed elusivo. Ci proponiamo, quindi, di istituire un dialogo e un confronto continuo e biunivoco fra pratiche e teorie, procedendo in maniera indiziale per tentare di mettere a fuoco la fenomenologia di questo panorama di ricerca, individuarne le coordinate, le articolazioni, e ricostruire convergenze, influenze, apporti e sconfinamenti con gli sviluppi contemporanei nel campo delle arti.

Per queste ragioni ci siamo rivolti, *in primis*, alle aree in cui la riflessione sul tema del cammino nello spazio urbano è maggiormente sedimentata: da una parte, le arti visive, in cui il percorso – dalle prime incursioni dadaiste nei meandri di Parigi alle esplorazioni surrealiste, dalla *dérive* situazionista alle sempre più numerose pratiche mobili attuali – è divenuto un'istanza rilevante e pervasiva e ha ricevuto una consistente attenzione storico-critica; dall'altra parte, l'ampia letteratura interdisciplinare che – dalle scienze sociali all'urbanistica, dall'antropologia agli studi culturali – ha sviluppato una vasta e variegata tradizione di pensiero attorno alla micro-pratica del cammino in città. La nostra indagine ha preso avvio da una disamina di questi contributi eterogenei (da Walter Benjamin a Michel de Certeau, da David Le Breton a Jean François Augoyard, fino a Rebecca Solnit) individuando vettori discorsivi ricorrenti e cercando connessioni e intersezioni con la fenomenologia del camminare nella pratica estetica contemporanea.

Da questo punto di vista, le analisi teoriche e le ricerche artistiche sembrano trovare un punto di convergenza nell'interpretazione del percorso come modalità di relazione privilegiata con l'urbano e di interazione dialettica con le dinamiche della città stessa: la micro-pratica quotidiana del cammino emerge come una costellazione di possibilità relazionali che permette di osservare, percepire e comprendere lo spazio urbano, ma anche di riscriverlo e ridefinirlo, instaurando un rapporto incarnato, situato e contingente con il mondo o fornendo una possibilità di partecipazione alla sfera pubblica e di incontro con l'alterità e la differenza. Più in generale, però, il tema del cammino sembra assumere il ruolo di vera e propria piattaforma di riflessione e interazione con le pratiche quotidiane *tout court*. Nelle analisi teoriche il percorso è spesso utilizzato quasi come una sineddoche rispetto alle dinamiche di abitazione e appropriazione dello spazio

urbano, mentre nelle pratiche estetiche determina quella fuoriuscita dell'arte dal suo contesto specifico che segna una frattura indelebile nel sistema artistico e una intensificazione dell'articolazione fra arte e non-arte che percorre le ricerche del XX secolo: lo spazio urbano diviene contesto di produzione o fruizione dell'opera, mentre la prassi quotidiana viene appropriata, ridefinita o sovvertita.

Queste convergenze ci hanno portato a individuare nelle dinamiche di interazione con lo spazio urbano analizzate nell'ambito degli studi recenti riferibili ai *media* e *sound studies* un ulteriore filtro di riflessione utile a valutare le strategie messe in campo nella vasta costellazione di ricerche riconducibili alla passeggiata sonora. Considerando la "porosità" di queste pratiche nella sfera quotidiana e l'enfasi sul carattere esperienziale e contestuale della fruizione, abbiamo analizzato i progetti artistici sullo sfondo delle modalità di interazione con la dimensione urbana emergenti da una prospettiva uditiva e dagli studi sulle pratiche quotidiane di ascolto mobile – dalle tecnologie audio personali ai dispositivi connessi alle reti – adottando una scansione di matrice tecnologica, dal grado zero alle piattaforme mobili attuali. La trattazione è quindi suddivisa in tre parti: ogni capitolo offre una panoramica sulle ricerche artistiche per poi soffermarsi sulle passeggiate di due autori considerate paradigmatiche, fondamentali nell'evoluzione successiva o selezionate sulla base delle reciproche differenziazioni. L'approfondimento dei singoli progetti, piuttosto che come studio di caso, è infatti pensato come luogo di elaborazione e di confronto, di continuo rimando ad altre opere, linee di ricerca e ipotesi teoriche e come veicolo di esplorazione delle modalità operative di costellazioni più ampie.

Il secondo capitolo, *Passeggiate di ascolto*, introduce la dimensione sonora dello spazio urbano e la nozione di *soundscape* nel rapporto fra *walker* e città analizzando le pratiche estetiche di esplorazione uditiva dell'ambiente sullo sfondo del dibattito attuale nel campo dei *sound studies* e della ricerca e teoria urbana. Che cosa offre una prospettiva uditiva alla comprensione della città? Dal punto di vista dell'ascolto, lo spazio urbano sembra perdere la sua immagine statica e compiuta per essere ridefinito come campo di relazioni dinamiche, temporanee e processuali, come una geografia di eventi in continua ridefinizione e in rapporto biunivoco con colui che lo attraversa. Le pratiche artistiche

propongono ascolto e percorso come atto di partecipazione e relazione contestuale, esperienziale e fisica al tessuto urbano, sussumendo la dimensione sonora degli spazi quotidiani nella sfera estetica e interpretando la città come molteplicità spazio-temporale creata e ricreata nella contingenza dell'ascolto.

Nella metropoli contemporanea il percorso nello spazio urbano è, però, indissolubilmente legato all'esperienza mediale: le tecnologie audio personali, dal Walkman al lettore MP3, sono prepotentemente entrate nelle abitudini e nei rituali quotidiani, assumendo un ruolo sostanziale nella cultura uditiva e urbana, ma anche, e soprattutto, nelle modalità di attraversamento degli spazi, rimodellando la nostra esperienza nella città. Il terzo capitolo, *Passeggiate mediate*, segue le molteplici traiettorie con cui questi "objets nomades"⁵ sono diventati territorio di ricerca estetica sullo sfondo della ridefinizione dei rapporti fra *walker* e spazio urbano nella cosiddetta "iPod culture"⁶. La stratificazione di dimensioni spazio-temporali, le possibilità di investimento estetico dell'ambiente quotidiano, le potenzialità di negoziazione e oscillazione costante fra spazio fisico e sonoro divengono una piattaforma di sperimentazione, appropriazione e sovversione nelle ricerche degli artisti attraverso la costruzione di percorsi guidati o di esperienze partecipative di esplorazione spaziale. Le associazioni distopiche che hanno accompagnato l'affermazione del Walkman nelle pratiche urbane (l'erosione della partecipazione al contesto, la chiusura in un'isola di ascolto solipsistico) e le strategie narrative dell'audioguida sono decostruite e dissestate attraverso una pluralità di approcci che convergono nella creazione di occasioni generative di percezione, interpretazione, immaginazione, connessione, creazione o gioco.

Questi processi di ibridazione e stratificazione spazio-temporale sono moltiplicati dalle attuali piattaforme mobili. Cellulari e tecnologie connesse alla rete infiltrano lo spazio elettronico nelle dinamiche di abitazione degli spazi riconfigurando radicalmente la nostra esperienza urbana e le nostre pratiche spaziali: il percorso assume dimensioni e configurazioni nuove attraverso una negoziazione costante fra sfera pubblica e privata, fra spazio attuale e virtuale, che si dispiega in un *continuum* relazionale e connettivo, in cui l'isola di ascolto

⁵ Jacques Attali, *Noise: The Political Economy of Music* (*Bruits: essai sur l'économie politique de la musique*, PUF, Paris 1977), University of Minnesota Press, Minneapolis 1985.

⁶ Michael Bull, *Sound Moves: iPod Culture and Urban Experience*, cit.

solipsistico del Walkman è ramificata in una rete condivisa. Il quarto capitolo, *Passeggiate networked*, volge lo sguardo a queste dinamiche alla luce delle ipotesi teoriche che propongono un rapporto di continuità e ibridazione fra spazio virtuale e urbano. Le pratiche estetiche si appropriano di questi processi e, attraverso strategie e modalità operative molto diverse, integrano o fanno collidere spazio fisico e spazio virtuale nella navigazione dello spazio urbano riscrivendo i luoghi come eterogenei, fluidi, frammentari, contraddittori, come palinsesti spazio-temporali e archivi collaborativi, oppure sfruttando la sfera pubblica ibrida per riproporre, in forma mediata, le relazioni intersoggettive e l'interazione con l'alterità alla base dell'esperienza urbana. La dimensione sonora e il percorso diventano così gli elementi cardine di pratiche di appropriazione, lettura, interpretazione o riscrittura partecipativa della città attraverso lo spazio immateriale delle reti.

Come si inseriscono queste ricerche eterogenee e ibride negli sviluppi delle arti della seconda metà del XX secolo? Il quinto capitolo indaga, in una prospettiva critica, questi molteplici rapporti in relazione alle forme dei dispositivi, alla contestualità, ai paradigmi di partecipazione e alle declinazioni della dialettica fra sfera artistica e sfera quotidiana, individuando nella passeggiata sonora un'area di ricerca liminale che si colloca *fra* le discipline, in una zona di espansione che diventa anche crocevia di intersezione per molte delle istanze che hanno segnato la prassi estetica recente divenendone, talvolta, un luogo di manifestazione particolarmente evidente. È, in primo luogo, la frantumazione dell'autonomia dell'arte e la sua diluizione nella sfera quotidiana a fornire un prisma di osservazione per pratiche che, in gradi e modalità diverse, dissolvono l'opera in un processo in cui le relazioni fra spazio e fruitore assumono una centralità radicale. Le passeggiate sonore si collocano in una zona osmotica, di sospensione e oscillazione fra esperienza comune ed esperienza estetica, giocano sui limiti fra arte e vita, costruendo dei "supplementi" o determinando degli slittamenti rispetto alle pratiche quotidiane, interferendo con le modalità di ascolto, di consumo mediale o con la percezione e interpretazione dello spazio urbano del fruitore-passeggiatore.

Le strategie di intervento nella relazione fra individuo e spazio urbano che si dispiega attraverso il cammino possono allora costituire una chiave interpretativa per individuare delle linee d'azione e delle possibili genealogie che, anche se osmotiche e soggette a trasgressioni e attraversamenti, rivelano una continuità di interessi e tensioni sia in una prospettiva storica, sia in relazione ai diversi dispositivi mediali: *rivelazioni*, *sovrascrizioni* e *sonorizzazioni*. Queste linee d'azione enfatizzano, di volta in volta, il carattere estetico inerente al reale e l'ascolto come modalità di lettura e di rapporto al mondo; l'eterogeneità, la molteplicità di significati, storie e relazioni alla base dei luoghi e le possibilità di sperimentazione e immaginazione nell'ambiente quotidiano; il rapporto corporeo e fisico con la città e il carattere creativo e ludico dell'ascolto. Si delinea, nell'eterogeneità di questi lavori, un panorama di ricerche che interpreta lo spazio e le pratiche urbane come terreno di intervento; una tensione dell'arte a intervenire nella vita per proporre micro-azioni di abitazione estetica degli spazi quotidiani.

CAPITOLO I

Cammino e città

Nel corso dell'ultimo secolo camminare e spazio urbano sono stati al centro di una vasta letteratura interdisciplinare e, negli ultimi anni, di un rinnovato interesse teorico che va di pari passo con l'espansione e le trasformazioni della città contemporanea. Dagli scritti di Walter Benjamin sul *flâneur* alla letteratura più recente, percorso e città sembrano essere divenuti un filo rosso del pensiero contemporaneo, in grado di unire riflessioni interdisciplinari, dalle scienze sociali e antropologiche a quelle urbanistiche. In molti di questi studi, il cammino diviene quasi una sineddoche delle pratiche quotidiane e dell'abitare *tout-court*, un emblema dell'esperienza nello spazio urbano. Al contempo, la mobilità, il camminare, l'esplorazione e mappatura dell'ambiente costruito si sono progressivamente affermate come istanze rilevanti e pervasive nel panorama artistico contemporaneo, articolando una tensione costante fra ricerca estetica e sfera quotidiana.

Mentre nella cultura Romantica camminare si afferma come modalità privilegiata per fare esperienza estetica della natura, dalla fine del XIX secolo è lo spazio urbano a divenire protagonista e ad assumere progressiva importanza dal punto di vista culturale, sociale e politico così come nella ricerca estetica⁷.

⁷ Non è possibile, in questa sede, ricordare nemmeno per sommi capi gli episodi principali della vasta letteratura dedicata al camminare nella natura a partire da William Wordsworth e Samuel Taylor Coleridge per culminare con Henry David Thoreau e il suo breve saggio *Camminare* ("Walking", in *Atlantic Monthly*, 1862), Mondadori, Milano 2009. Si veda, fra gli altri, Anne D. Wallace, *Walking, Literature and English Culture. The Origins and Uses of Peripatetic in the Nineteenth Century*, Oxford University Press, Oxford 1993 e, per una ricognizione culturologica,

Negli ultimi decenni questa centralità è divenuta egemonica, mentre la città ha visto trasformazioni tali da richiedere un ripensamento del termine stesso: *The Metapolis Dictionary of Advanced Architecture*, alla voce “city”, propone la provocatoria definizione di “un vecchio termine”⁸. È la più generale dicotomia fra città e campagna ad essere messa in discussione da una progressiva urbanizzazione (definitivamente sancita dal fatto che la maggioranza assoluta della popolazione su scala mondiale viva ormai in centri urbani⁹) e da un parallelo processo di dispersione ed espansione della città che ha dato vita a nuove formazioni e strutturazioni di volta in volta battezzate come “mega-cities”, “megalopoli”, “post-metropoli” o “multicity”¹⁰.

Come sottolinea Marc Augé, “lo spazio urbano è oggi uno spazio complesso, intricato, un insieme di fratture su un fondo di continuità, uno spazio in estensione dalle frontiere mobili”¹¹. La città diventa un fenomeno disperso, proteiforme, decentrato, e la sua mancanza di circoscrizione e di netta differenziazione dal territorio, insieme agli sviluppi dei mezzi di trasporto e delle tecnologie di comunicazione, ha portato più di un pensatore a denunciarne la fine. Ci troviamo di fronte a una “città policentrica”, che può essere concepita come una “costellazione di attrattori” e che si costituisce attorno a centri multipli in relazione ai trasporti e alle infrastrutture di comunicazione, in cui “le dialettiche

Rebecca Solnit, *Storia del camminare (Wanderlust. A History of Walking)*, Penguin, London 2001), Mondadori, Milano 2002.

⁸ Francisco Jarauta, voce “City”, in Manuel Gausa (a cura di), *The Metapolis Dictionary of Advanced Architecture*, Actar, Barcellona 2003, p. 111 (traduzione mia).

⁹ Il programma dell'Onu UN-HABITAT, dedicato allo studio dell'insediamento umano, ha sancito che più di metà della popolazione mondiale vive in centri urbani, una percentuale destinata a crescere nei prossimi decenni. Un fatto significativo se si pensa che, durante gli anni Sessanta, solo il 10% della popolazione mondiale abitava in agglomerati urbani. *State of the World's Cities 2008/2009. Harmonious Cities*, UN-HABITAT, London, 2009.

¹⁰ La bibliografia sulle trasformazioni urbane degli ultimi decenni è ovviamente molto vasta. Si vedano, fra gli altri, Edward W. Soja, *Dopo la metropoli. Per una critica della geografia urbana (Postmetropolis: Critical Studies of Cities and Regions)*, Basil Blackwell, Oxford, 2000), Pàtron, Bologna 2007; Rem Koolhaas, *Junkspace: per un ripensamento radicale dello spazio urbano (Junkspace)*, in Chuihua Judy Chung, Jeffrey Inaba, Rem Koolhaas, Sze Tsung Leong (a cura di), *Harvard School of Design Guide to Shopping*, Taschen, Cologne 2002), Quodlibet, Macerata 2006; Paolo Barberi (a cura di), *È successo qualcosa alla città. Manuale di antropologia urbana*, Donzelli, Roma 2010.

¹¹ Marc Augé, *Per una antropologia della mobilità (Pour une anthropologie de la mobilité)*, Payot & Rivages, Paris 2009), Jaca Book, Milano 2010, p. 73.

centro/periferia e esterno/interno lasciano il posto a sistemi policentrici e agerarchici, reti o rizomi”¹².

Queste trasformazioni non inficiano affatto la centralità dell'urbano nelle pratiche discorsive, culturali ed estetiche contemporanee ma, piuttosto, la rafforzano, ne estendono e ramificano la presenza. Allo stesso tempo, le nuove forme di mobilità (fisica e virtuale) che si sono progressivamente affermate non eliminano il ruolo del cammino nelle pratiche quotidiane e artistiche¹³. Il percorso, la mobilità del corpo, rimane un elemento importante nelle riflessioni sullo spazio e nella prassi estetica, nutrendo una pluralità di approcci che suggeriscono modalità diverse di interpretare la relazione fra individuo e spazio urbano.

In questo capitolo esploreremo le diramazioni teoriche e le istanze alla base delle pratiche culturali e artistiche incentrate sul percorso. Questo quadro di riferimento costituirà lo sfondo su cui considerare le articolazioni del camminare in relazione alla dimensione sonora dello spazio urbano e alle nuove forme di mobilità che si realizzano attraverso l'uso di tecnologie audio personali e networked. Nel primo paragrafo cercheremo di esplorare la vasta letteratura interdisciplinare incentrata sul cammino nello spazio urbano per estrapolare alcuni termini chiave nel dibattito che, da oltre un secolo, si è sviluppato in questo ambito. Nella seconda parte del capitolo ci soffermeremo invece sulle pratiche artistiche peripatetiche attraverso un percorso storico che ci consenta di intrecciare la fenomenologia del camminare nella ricerca estetica contemporanea con le prospettive teoriche con cui questi sviluppi sono stati osservati ed interpretati.

¹² Alejandro Zaera-Polo, voce “m.city (or multicity)”, in Manuel Gausa (a cura di), *The Metapolis Dictionary of Advanced Architecture*, cit., pp. 424-425 (traduzione mia).

¹³ La mobilità, nelle sue molteplici forme, è stata oggetto di un crescente interesse in vari ambiti culturali al punto che alcuni autori parlano di “mobility turn” dopo il cosiddetto “spatial turn” nelle scienze umane. Si vedano alcune delle pubblicazioni uscite negli ultimi anni: Peter Adey, *Mobility*, Routledge, London-New York 2010 e la sua nozione di mobilità come “relazione vissuta”; Weert Canzler, Vincent Kaufmann, Sven Kesselring (a cura di), *Tracing Mobilities. Towards a Cosmopolitan Perspective*, Ashgate, Aldershot 2008 e Alexandra Boutros, Will Straw (a cura di), *Circulation and the City. Essays on Urban Culture*, McGill Queen's University Press, Montreal 2010.

Ciò che emerge da questa panoramica è l'irriducibilità del camminare alla dimensione meramente funzionale di spostamento da un punto all'altro: il percorso, al contrario, sembra configurarsi come modalità di relazione privilegiata con l'urbano e di interazione dialettica con la mobilità della città stessa, delle sue trasformazioni fisiche e immateriali. Camminare crea un rapporto fra individuo e ambiente, "è in se stesso una forma di partecipazione integrale alla nostra percezione di un ambiente"¹⁴. Come ricorda Jean Paul Thibaud:

Cette activité [la marche] n'a de sens que rapporté à ses entours et articulée aux situations qu'elle mobilise. C'est que marcher ne consiste pas tant à se déplacer dans la ville qu'à s'embarquer avec elle: avec le sol sous les pieds, avec autrui à proximité, avec l'ambiance comme stimulant¹⁵.

Allo stesso tempo, il percorso, primo segno antropico di demarcazione, appropriazione e mappatura del territorio, emerge come pratica spazializzante, di costruzione dello spazio e della città. Come scriveva Henri Lefebvre, le "trasformazioni della vita quotidiana modificarono la realtà urbana non senza ricevere da essa le loro motivazioni. La città fu di volta in volta il luogo ed il mezzo, il teatro e l'obiettivo di queste complesse interazioni"¹⁶.

¹⁴ Sarah Pink, Phil Hubbard, Maggie O'Neill, Alan Radley, "Walking Across Disciplines: From Ethnography to Arts Practice", in *Visual Studies*, vol. 25, n. 1, aprile 2010, p. 3 (traduzione mia).

¹⁵ Jean-Paul Thibaud, "Je, Tu, Il. La marche aux trois personnes", in *Urbanisme*, n. 359, 2008, pp. 63-65; hal.archives-ouvertes.fr/docs/00/50/25/89/.../2008_JP_T_ART_Trois.pdf (ultimo accesso 30 agosto 2011).

¹⁶ Lefebvre distingue fra "la città", realtà presente, immediata, dato pratico-sensibile, architettonica, e 'l'urbano', realtà sociale composta di rapporti da concepire, da costruire o ricostruire per mezzo del pensiero"; il carattere biunivoco della relazione fra città e urbano lo porta a interpretare la città come "proiezione della società sul territorio"; Henri Lefebvre, *Il diritto alla città (Le droit à la ville)*, Editions Anthropos, Paris 1968), Marsilio, Padova 1970, pp. 68, 70 e 75 (enfasi dell'originale). Buona parte degli scritti del filosofo e sociologo francese degli anni Sessanta sono dedicati allo spazio urbano e ai rapporti fra pratiche sociali e produzione dello spazio e sfociano in *La produzione dello spazio (La Production de l'espace)*, Anthropos, Paris 1974), Moizzi, Milano 1976; in questo saggio Lefebvre rifiuta un'interpretazione statica e compiuta dello spazio, interpretandolo, al contrario, come processo sociale continuo prodotto dalle relazioni spaziali. Le modalità di produzione sociale dello spazio sono ricondotte alla "dialettica tripla dello spazio" fra spazi percepiti, spazi concepiti e spazi vissuti.

1.1 Camminare nello spazio urbano: un percorso interdisciplinare

The “wanderer” represents the freedom and flux of the city [...] [an] archetypal creature of our contemporary condition, a creature whose existence reflects the very transiency of the city

Neil Leach¹⁷

In questo paragrafo, tenteremo di ricondurre ad alcuni vettori interpretativi i contributi eterogenei emergenti nella convergenza interdisciplinare che, nell'ultimo secolo, si è sviluppata attorno al tema del cammino nello spazio urbano. La lettura dei contributi teorici attraverso un filtro tematico mira a mettere in luce alcune nozioni chiave che sembrano aver fornito dei centri di attrazione per la riflessione in una pluralità di ambiti disciplinari. Piuttosto che seguire una griglia disciplinare, quindi, accosteremo testi di provenienza antropologica, urbanistica, sociale, culturale, letteraria e filosofica per evidenziare alcune prospettive ricorrenti. Queste linee di forza non sono affatto impermeabili e incomunicanti, né propongono visioni alternative e inconciliabili, ma, al contrario, dialogano fra loro e spesso si incrociano nel pensiero degli autori che si sono soffermati sul percorso in spazi urbani.

Camminare emerge di volta in volta come modalità di osservazione, comprensione e lettura della città; come rapporto corporeo e incarnato, situato e contingente con il mondo; diventa pratica di riscrittura (e quindi di riappropriazione e ridefinizione) del sistema urbano o viene letto come base materiale della partecipazione (sociale, democratica, civica) alla sfera pubblica o tattica di resistenza all'accelerazione contemporanea e modalità di promozione di un tempo vissuto in opposizione alla linearità del tempo cronologico. Questi vettori accompagnano lo sviluppo della città contemporanea, le sue trasformazioni, e pongono in gioco, di volta in volta, accezioni diverse del termine “urbano” evidenziandone la densità semantica. Al contempo, rivelano la molteplicità delle pratiche di abitazione quotidiana degli spazi, “l'estrema varietà

¹⁷ Neil Leach, cit. in Nicolas Whybrow, “Walking/Theatres”, in Id. (a cura di), *Performance and the Contemporary City. An Interdisciplinary Reader*, Palgrave Macmillan, New-York, 2010, p. 20.

dei modi di esistenza del cammino”¹⁸: le modalità stesse del percorso in spazi urbani si differenziano notevolmente e si incarnano in figure eterogenee, dal *flâneur* parigino al turista dei centri storici, dallo *shopper* al manifestante, dal pellegrino allo *jogger* contemporaneo. Nonostante i cambiamenti, però, come osserva Nicolas Whybrow, “la figura archetipica dell’individuo che cammina o vaga nella città continua a essere diffusa nel XXI secolo come una incarnazione della transitorietà della città”¹⁹. Il percorso sembra diventare metafora stessa del divenire urbano.

1.1.1 Lettura dello spazio urbano

Walking is the best way to explore and exploit the city

Ian Sinclair

Il primo vettore discorsivo che possiamo rintracciare riguarda l’interpretazione del percorso come strumento di osservazione, comprensione e lettura del tessuto urbano.

Le origini di questa attenzione al camminare come modalità privilegiata di percezione dell’ambiente urbano sono tutt’altro che recenti e affondano le radici alla fine del XIX secolo. Il *flâneur* – recentemente tornato in auge in una pluralità di ricerche che ne rivendicano la pregnanza anche nel mondo contemporaneo²⁰ – rappresenta la figura archetipica di questa possibilità di osservazione ed esplorazione dello spazio urbano percorrendolo e attraversandolo. Dopo essere

¹⁸ Jean-Paul Thibaud, “Je, Tu, Il. La marche aux trois personnes”, cit.

¹⁹ Nicolas Whybrow, “Introduction”, in Id. (a cura di), *Performance and the Contemporary City*, cit., p. 3.

²⁰ Si veda Keith Tester, *The Flâneur*, Routledge, New York-London 1994. Il volume contiene numerosi interventi sulla *flânerie* ottocentesca e benjaminiana ma anche saggi sulla *flânerie* contemporanea. Si vedano anche i numerosi contributi recenti legati ai *gender studies*, fra cui la raccolta di saggi Aruna D’Souza, Tom McDonough (a cura di), *The Invisible Flâneuse? Gender, Public Space, and Visual Culture in Nineteenth-Century Paris*, Manchester University Press, Manchester 2006 il cui titolo prende spunto dal primo contributo alla discussione sui rapporti fra donne, mobilità e spazio urbano: Janet Wolff, “The Invisible Flâneuse. Women and the Literature of Modernity”, in *Theory, Culture, and Society*, vol. 2, n. 3, 1985, pp. 37-46. All’interno degli studi sui media, invece, alcuni contributi utilizzano la *flânerie* come figura dell’esperienza della navigazione in rete: Maren Hartmann, *Technologies and Utopias. The Cyberflâneur and the Experience of “Being Online”*, Reinhard Fischer, München 2004.

stato protagonista di una vasta letteratura popolare, è negli scritti di Walter Benjamin che la figura del *flâneur* riceve definitiva consacrazione e si afferma come sintomo di un'epoca di profonda trasformazione²¹: come le *Arcades* sono per Benjamin il simbolo di un'era in equilibrio precario e di una fase di radicale cambiamento, così il *flâneur* è il prodotto delle contraddizioni dell'epoca e, al contempo, “un'esperienza incarnata degli spazi dell'urbano”²². È esploratore, ma anche simbolo dell'emergenza della città moderna; il suo sguardo distaccato, muovendosi in un *milieu* urbano in drastica trasformazione e in continua metamorfosi, diventa lo strumento di indagine e osservazione del cambiamento in atto. Il *flâneur* rimane una figura sfuggente e ambigua, sospesa fra passato e presente, esclusa dallo sviluppo capitalistico e dal progresso, proiettore dell'ozio e dell'esplorazione urbana disinteressata in contrasto con la modernità borghese. L'unico suo attributo stabile è la mobilità continua nello spazio urbano: il *flâneur* è prima di tutto colui che passeggia per le strade di Parigi, immerso nella folla, spettatore e osservatore meticoloso degli eventi quotidiani e della città. Come afferma Mary Gluck, la sua vera prerogativa è

²¹ Anticipata nella tradizione letteraria inglese – in Dafoe, Blake e Thomas de Quincey, fino ad arrivare a *L'uomo della folla* di Edgar Allan Poe (1840) e a *Night Walks* di Charles Dickens (1853-1860) – la figura del *flâneur* ricorre con crescente intensità nella letteratura della fine del XIX secolo. Prima di essere “canonizzato” negli scritti di Charles Baudelaire e Walter Benjamin, e di divenire vera e propria icona della modernità, il *flâneur* si incarna in una vasta letteratura popolare che va dalle guide, ai *feuilletons* e al romanzo seriale; ne è personaggio fondamentale, ma anche autore. Baudelaire ne fisserà i tratti in *Le Peintre de la vie moderne* (1863), una raccolta di saggi in cui, affrontando la figura del pittore Costantin Guys, finirà per parlare prima di tutto di se stesso delineando il *flâneur* come intellettuale, profondo conoscitore (ma anche osservatore superiore e distaccato) del mondo e della vita metropolitana, per cui “è una gioia senza limiti prendere dimora nel numero, nell'ondeggante, nel movimento, nel fuggitivo e nell'infinito. Essere fuori di casa, e ciò nondimeno sentirsi ovunque nel proprio domicilio, vedere il mondo, esserne al centro e restargli nascosto”. Si veda: Daniel Dafoe, *Il diario dell'anno della peste (A Journal of the Plague Year, 1722)*, Mondadori, Milano 2000; Thomas de Quincey, *Confessioni di un oppiomane (Confessions of an English Opium Eater, 1821)*, Garzanti, Milano 2007; Charles Dickens, *Night Walks*, Penguin, London 2010; Edgar Allan Poe, *L'uomo della folla (The Man of the Crowd, in Id., Complete Tales and Poems, Vintage Books, New York 1975)*, in Id., *I racconti (1831-1949)*, Einaudi, Torino 1983; Charles Baudelaire, *Il pittore della vita moderna (Le Peintre de la vie moderne, 1863)*, in Id., *Scritti sull'arte*, Einaudi, Torino 1981 (citazione a p. 285); Walter Benjamin, *I “passages” di Parigi (Das Passagenwerk, Suhrkamp, Frankfurt am Main 1982)*, Einaudi, Torino 2010. Sulla pervasività letteraria dell'immaginario e delle tematiche legate alla *flânerie* si rimanda a Merlin Coverley, *Psychogeography*, Pocket Essentials, Harpenden 2010;

²² Petra Küppers, “Moving in the Cityscape: Performance and the Embodied Experience of the *Flâneur*”, in Nicolas Whybrow (a cura di), *Performance and the Contemporary City. An Interdisciplinary Reader*, cit., p. 59 (traduzione mia).

[his] radical sensibility and innovative visual practices, which made him distinct from all other social types of his age. The *flâneur*'s unique achievement was to pioneer a new way of seeing, experiencing, and representing urban modernity that privileged the everyday perspective of the man of the street over the bird's eye view of the rationalist or the moralist²³.

È questa capacità di osservare il nuovo paesaggio metropolitano da una prospettiva interna, attraversandolo e camminando, a caratterizzare la *flânerie*. La metropoli moderna diviene un'immensa riserva di incontri con lo sconosciuto, da scoprire perdendosi al suo interno grazie alla capacità di percepire e fare esperienza del reale al di fuori da ogni cornice banalizzante²⁴. Benjamin accosta il *flâneur* ad un "panorama in movimento" che rispecchia le realtà fluide della scena urbana:

Poiché come la *flânerie* può mutare l'intera Parigi in un *intérieur*, in un'abitazione in cui le stanze, non divise da soglie come le camere vere e proprie, sono i quartieri, così, d'altro canto, la città può schiudersi al passante da ogni parte come un paesaggio senza soglie²⁵.

È quindi nei *Passages* che si afferma questa interpretazione del camminare come strumento privilegiato di osservazione e lettura dell'ambiente urbano quotidiano, che avrà larghissima fortuna nella letteratura successiva²⁶.

Il camminare trasforma lo spazio urbano in paesaggio, lo rende visibile, percepibile, riconducendo la sua natura frammentaria alla continuità²⁷. Se la città

²³ Mary Gluck, voce "Flâneur", in R. Beauregard, M. Crang, N. Ellin, A. Haila, R. Hutchison, C. Reboratti (a cura di), *Encyclopedia of Urban Studies*, Sage, London 2010, p. 272.

²⁴ In questa direzione va anche la raccolta *Immagini di città*, una pubblicazione che rivela il fascino indiscusso che l'ambiente urbano esercita su Benjamin, a sua volta strenuo camminatore ed esploratore; Walter Benjamin, *Immagini di città (Städtebilder)*, Suhrkamp Verlag, Frankfurt am Main 1963), Einaudi, Torino 2007.

²⁵ Walter Benjamin, *I "passages" di Parigi*, cit., p. 472.

²⁶ Non senza essere esente da critiche. Jennie Middleton riassume i limiti dell'interpretazione della *flânerie* come modalità di comprensione dello spazio urbano individuati dalla letteratura successiva: la sottovalutazione del contesto politico e di potere, la natura prettamente teorica e auto-riflessiva di questa interpretazione e l'univoca prospettiva di genere; Jennie Middleton, "Walking City", in R. Beauregard, M. Crang, N. Ellin, A. Haila, R. Hutchison, C. Reboratti (a cura di), *Encyclopedia of Urban Studies*, Sage, London 2010, p. 957.

²⁷ Quasi un secolo dopo Kenny Cuper afferma, "The walker transforms the discreteness and separateness of the city into a fluid landscape"; Kenny Cuper, *Walking as do-it-yourself Urbanism*, Goldsmiths, London 2007, p. 7.

può essere conosciuta “dal basso”, rifiutando una totalizzante prospettiva a volo d’uccello, l’unico modo per farlo è attraversarla ed esperirla attraverso la durata, nel tempo. Le traiettorie del *walker* permettono di saldare i legami fra gli elementi eterogenei che costituiscono il tessuto urbano cosicché, utilizzando le parole di Lucius Burckhardt, “colui che cammina ha la sensazione di essere in grado di possedere le caratteristiche di un ambiente. Procedo mentalmente all’integrazione di frammenti isolati di percezione ed è in grado di saldarli in un’impressione complessiva”²⁸.

1.1.2 Corporeità

No city can be mapped except by the body

Stephen Barber

*Camminare è lasciare un'impronta, mappare fisicamente il mondo con il proprio corpo,
un corpo che a sua volta si confronta e si confonde con altri corpi*

Franco La Cecla²⁹

Fra i protrattori contemporanei di questa interpretazione possiamo annoverare Pierre Sansot e David Le Breton. A distanza di più di un secolo, come suggerisce Nicolas Whybrow, “il camminare nello spazio urbano continua a essere visto non solo come un mezzo fondamentale di partecipazione alla città quotidiana, ma anche come un’attività dal potenziale rivelatorio”³⁰.

Nel saggio *Chemins aux vents* (2000), Pierre Sansot ritorna sulla metafora del percorso come modalità di lettura dello spazio urbano opponendo il *flâneur* all’errabondo, a chi fa jogging e all’escursionista proprio in virtù di questo interesse primario per l’osservazione del paesaggio urbano. Anche Sansot attribuisce alla *flânerie* “un principio estetizzante della vita quotidiana”, ma non

²⁸ Lucius Burckhardt, “La Promenadologie. Un Entretien avec Nikolaus Wyss, Zurich”, in Id. (a cura di), *Le design au-delà du visible*, Centre Georges Pompidou, Paris 1996, pp. 72 (traduzione mia).

²⁹ Franco La Cecla, “Puzzle cartografici”, in Lorenza Pignatti (a cura di), *Mind the Map. Mappe, diagrammi e dispositivi cartografici*, Postmedia, Milano 2011, p. 74.

³⁰ Nicolas Whybrow, “Walking/Theatres”, in Id. (a cura di), *Performance and the Contemporary City*, cit., p. 20 (traduzione mia).

riconduce questo processo a una figura particolare o a un tipo letterario: la *flânerie* è interpretata, piuttosto, come attitudine, come dimensione accessibile da chiunque, che non si limita all'“osservazione” dell'urbano, ma coinvolge il corpo nella sua interezza. Per Sansot camminare chiama in causa i sensi: “tutti [...] si compiacciano di guardare, annusare, toccare: un registro sensoriale quasi istintivo che appartiene all'universo del *flâneur*”³¹. Se il *flâneur* benjaminiano è spettatore della vita metropolitana ed è caratterizzato da una pratica visuale “dal basso”, come afferma Mary Gluck, quello proposto da Sansot, al contrario, fa esperienza della città attraverso il corpo.

Le Breton si allinea a Sansot nel rivendicare la centralità del rapporto corpo/mondo che si dispiega attraverso il camminare (e, anzi, si sofferma lungamente proprio su questo aspetto del percorso)³². Fra le prime frasi del saggio dal significativo titolo *Eloge de la marche* (2000) troviamo questa: “Camminare è vivere attraverso il corpo, per breve o per lungo tempo”³³. Per Le Breton, “l'atto del camminare rappresenta il trionfo del corpo”³⁴ e si pone in opposizione alla cancellazione, all'erosione della corporeità tipica dell'epoca contemporanea, in cui il corpo viene vissuto come “residuo”, sempre più esonerato dalle attività quotidiane, soppiantato da protesi tecnologiche o macchiniche³⁵. Al contrario, “camminare consente di percepire la realtà con tutti i sensi, di farne pienamente esperienza”³⁶. La città, per l'antropologo come per Benjamin, costituisce una fonte inesauribile di stimoli fisici e mentali:

³¹ Pierre Sansot, *Passeggiate (Chemins aux vents)*, Payot & Rivages, Paris 2000), Pratiche Editrice, Milano 2001, p. 212. Nel saggio *Penser la ville*, al contrario, Pierre Sansot interpreta il percorso in spazi urbani come determinato da motivazioni essenzialmente pratiche, opponendo il cammino in spazi naturali a quello, quotidiano e banale, che si svolge nella città; Id., *Poétique de la ville*, Armand Colin, Paris 1996.

³² Forse non è un caso se è in seno all'antropologia che si afferma con maggior coerenza questa enfasi sulla dimensione corporea del camminare: già nel 1939 Marcel Mauss si soffermava sul camminare come “tecnica del corpo” sottolineando la dimensione sociale e culturale delle azioni apparentemente “naturali” come, appunto, il cammino; Marcel Mauss, “Le tecniche del corpo” (1936), in Id., *Teoria generale della magia e altri saggi*, Einaudi, Torino 1965, pp. 383-409. Questa interpretazione del camminare come immersione corporea nell'ambiente ritorna anche in alcuni testi che propongono esplicitamente una prospettiva sensoriale: si veda, ad esempio, Paul Rodaway, *Sensuous Geographies: Body, Sense and Place*, Routledge, London-New York 1994.

³³ David Le Breton, *Il mondo a piedi. Elogio della marcia (Eloge de la marche)*, Métailié, Paris 2000), Feltrinelli, Milano 2003, p. 9

³⁴ Idem, p. 11.

³⁵ A questo tema, l'antropologo ha dedicato un saggio: David Le Breton, *Antropologia del corpo e modernità (Anthropologie du corps et modernité)*, PUF, Paris 1990), Giuffrè Editore, Milano 2007.

³⁶ David Le Breton, *Il mondo a piedi. Elogio della marcia*, cit., p. 14.

Il rapporto che intercorre tra il viandante e la città, con le sue vie e i suoi quartieri, sia che già li conosca sia che li scopra strada facendo, è innanzitutto un rapporto affettivo e corporeo. Un sottofondo sonoro e visivo accompagna la sua deambulazione, la sua pelle registra le variazioni della temperatura e reagisce al contatto degli oggetti e dello spazio. Attraversa strati di odori invitanti o repellenti. Questa trama sensoriale infonde al camminare lungo le vie una tonalità gradevole o sgradevole a seconda delle circostanze. L'esperienza della marcia in città sollecita il corpo nella sua interezza, è un continuo chiamare in causa i sensi e il senso³⁷.

L'enfasi posta sul ruolo del corpo nel cammino, in contrappunto all'erosione contemporanea della sfera sensoriale e fisica, sembrerebbe erede dell'analisi dell'urbanista e filosofo francese Paul Virilio che, in *L'art du moteur* (1993), allude alla corporeità dello spostamento pedonale opponendola al trasporto ferroviario, automobilistico, aereo:

Dall'eliminazione dello sforzo fisico del cammino alla perdita sensomotrice indotta dal primo trasporto veloce, abbiamo raggiunto condizioni vicine alla deprivazione sensoriale. [...] Oggi la perdita delle emozioni del vecchio modo di viaggiare è compensata dalla proiezione di un film su schermo centrale³⁸.

Per Virilio, la velocità determinata dalle comunicazioni virtuali e dallo sviluppo dei trasporti è l'elemento che caratterizza l'epoca contemporanea e ha come risultato l'annullamento del corpo e del territorio (che poteva invece essere misurato passo a passo attraverso il cammino)³⁹. Lo "sforzo fisico della camminata" di cui parla Virilio è, quindi, un'ulteriore riconoscimento del camminare come pratica "incarnata" dello spazio che si fonda sul corpo e sui sensi del pedone.

³⁷ Idem, p. 86.

³⁸ Paul Virilio, *L'art du moteur*, Éditions Galilée, Paris 1993, p. 116 (traduzione mia).

³⁹ Virilio circoscrive la sua ricerca interdisciplinare alla "dromologia": lo studio degli effetti della velocità nella società. Nell'analisi dell'urbanista francese, il territorio è plasmato dalle tecnologie di trasporto e comunicazione e la possibilità di comunicare in tempo reale e di spostarsi velocemente attraverso enormi distanze toglie importanza al luogo, allo spazio o, per utilizzare le sue parole, il "qui" cede il passo all'"adesso". "La velocità dissolve lo spazio a favore del tempo" e si constata che "l'estensione dello spazio reale ha perso la propria importanza di fronte alla rapidità delle telecomunicazioni che cancella ogni distanza a favore del tempo reale, della dimensione live". Paul Virilio, *Velocità e politica: saggio di dromologia (Vitesse et politique)*, Galilée, Paris 1977), Multhipla, Milano 1981. Riprenderemo questo tema nel Capitolo IV.

L'opposizione fra camminare e nuove forme di mobilità, questa volta in relazione allo sviluppo tecnologico, ritorna in David Macauley che sottolinea il contrasto fra l'attraversamento della città e il "sonnambulismo tecnologico" e i "technomadic lifestyles" contemporanei⁴⁰. Anche Rebecca Solnit, nella sua storia culturale del camminare intitolata *Wanderlust. A History of Walking* (2001), ribadisce il ruolo centrale del corpo e della sfera sensoriale nei processi di conoscenza dell'ambiente attuati dal percorso:

Camminare è un modo per costruire il mondo come anche per vivere in esso [...]. Il camminare condivide con il fabbricare e il lavorare quell'elemento di impegno cruciale del corpo e della mente con il mondo, di conoscenza del mondo attraverso il corpo e del corpo attraverso il mondo⁴¹.

In questi studi, il percorso è interpretato, utilizzando le parole di Filipa Matos Wunderlich, come "uno strumento critico fenomenologico nel processo di percezione e ricerca del valore temporale/esperienziale dello spazio urbano"⁴². La comprensione della città può avvenire solo attraverso il movimento del corpo, attraverso i sensi. Camminare permette di conoscere la città attraverso l'immersione e il contatto, invece che a distanza. In questa prospettiva di lettura acquisisce valore determinante, quindi, il carattere situato, soggettivo e incarnato che il camminare conferisce alla conoscenza del tessuto urbano, in opposizione simbolica con la prospettiva dall'alto, universalizzante, totalizzante e distanziante.

⁴⁰ David Macauley, "Walking the Urban Environment: Pedestrian Practices and Peripatetic Politics", in Gary Backhaus, John Murungi (a cura di), *Transformations of Urban and Suburban Landscapes: Perspective from Philosophy, Geography and Architecture*, Lexington Books, Boston-Oxford 2002, pp. 193-226.

⁴¹ Rebecca Solnit, *Storia del camminare (Wanderlust. A History of Walking)*, Penguin, London 2001), Mondadori, Milano 2002, p. 32.

⁴² Filipa Matos Wunderlich, "Walking and Rhythmicity: Sensing Urban Space", in *Journal of Urban Design*, vol. 13, n. 1, 2008, pp. 125-139 (traduzione mia).

1.1.3 (Ri)scrittura dello spazio urbano

[...] *marcher est bien plus que se mouvoir dans un paysage,
parcourir un lieu d'un point à un autre, c'est le faire advenir.
La marche est révélatrice d'espaces [...].
La marche énonce les lieux, chaque pas épelle un morceau de territoire,
chaque itinéraire épouse le phrasé de la ville.
Le marcheur est un révélateur de sens (signification et direction), un diseur d'aventures urbaines.*

Thierry Paquot⁴³

In nessun altro testo, probabilmente, l'opposizione fra veduta dall'alto ed esperienza dal basso dello spazio urbano è esplicitata e teoricamente motivata quanto nel celebre *L'invention du quotidien* (1980) di Michel de Certeau. Il capitolo dal titolo "Camminare in città", fra i più noti e citati dell'opera dell'antropologo e storico francese, prende avvio proprio dall'analisi di questa dicotomia. De Certeau confronta la veduta di Manhattan dall'alto del 110° piano del World Trade Center con l'esperienza quotidiana del passante che attraversa e conosce lo spazio urbano "dal basso". È il voyeurismo, per de Certeau, a caratterizzare l'esperienza panoramica dello spazio urbano, l'"esaltazione di una pulsione scopica e gnostica", l'espressione di una volontà di controllo panottico che rende leggibile e decifrabile la complessità urbana, ma senza considerarne le pratiche quotidiane⁴⁴. La conoscenza dall'alto è una conoscenza a distanza, che presuppone un "soggetto-spettatore" distaccato dal reale che percepisce la città come totalità omogenea e anonima, senza poter prenderne in considerazione gli usi, le pratiche e gli aspetti individuali, locali e personali⁴⁵. La "città-panorama" si oppone quindi fortemente alla città vissuta, abitata e praticata attraverso il percorso a piedi e all'esperienza dei passanti.

⁴³ Thierry Paquot, "Le Marcheur énonce les lieux, chaque pas épelle un morceau de territoire", in *Urbanisme*, n. 359, marzo-aprile 2008.

⁴⁴ Michel de Certeau, *L'invenzione del quotidiano* (*L'invention du quotidien. I Arts de faire*, Union générale d'éditions, Paris 1980), Edizioni Lavoro, Roma 2009, p. 145.

⁴⁵ Jean-Francois Augoyard ci ricorda anche l'etimologia: "bel vedere", "in cui la bella veduta è possibile solo grazie alla distanza che rende intoccabile l'oggetto"; Id., *Passo passo: il percorso quotidiano in ambiente urbano* (*Pas à pas*, Editions du Seuil, Paris 1979), Edizioni Lavoro, Roma 1989, p. 23, nota 18. André Corboz considera il belvedere come "un'istituzione estetica che permette di 'paesaggizzare' il mondo a poco prezzo" che concretizza la necessità di dominio sul territorio poiché "più lo sguardo va lontano e più si fa panoramico, più soddisfa il bisogno di dominare"; André Corboz, "Il territorio come palinsesto" (1983), in Id., *Ordine Sparso. Saggi sull'arte, il metodo, la città e il territorio*, Franco Angeli, Milano 1998, p. 187.

De Certeau condivide con alcuni degli interventi analizzati nel paragrafo precedente l'importanza della dimensione corporea del camminare. In primo luogo, infatti, sottolinea l'estromissione del corpo dalla conoscenza della città che la veduta dall'alto implica:

Salire in cima al World Trade Center significa sottrarsi alla presa della città. Il corpo non è più avvolto dalle strade che lo fanno girare e rigirare secondo una legge anonima; né posseduto, attivamente o passivamente, dal frastuono di tante differenze e dal nervosismo del traffico newyorkese⁴⁶.

Nell'analisi del teorico francese, però, i percorsi che i pedoni realizzano nel tessuto urbano non sono semplicemente pratiche che permettono di leggerlo, ma, piuttosto, diventano determinanti per la scrittura stessa dello spazio: la città diviene un “‘testo’ urbano che [i passanti] scrivono senza poterlo leggere”⁴⁷. In altre parole, per de Certeau, il camminare costituisce una pratica fondativa dello spazio urbano, non soltanto una modalità di percezione e conoscenza (che, anzi, si realizzerebbe appieno nella pulsione al controllo totalizzante della prospettiva dall'alto).

È in realtà Roland Barthes a inaugurare l'interpretazione dello spazio urbano come testo, come un'iscrizione dell'uomo nello spazio, che il camminare può articolare in enunciati: in un intervento tenuto a Napoli, all'Istituto di Storia dell'Architettura nel 1967, discutendo alcuni elementi fondativi di una possibile applicazione della semiologia alla città, Barthes la interpreta come discorso che l'abitante, il pedone, attualizza in enunciati attraverso l'uso⁴⁸.

⁴⁶ Michel de Certeau, *L'invenzione del quotidiano*, cit., p. 144.

⁴⁷ Idem, p. 145.

⁴⁸ La metafora linguistica torna, quasi contemporaneamente all'intervento di Barthes, anche in Lefebvre in relazione alla città, paragonata a un “sistema semiologico”: “La sua [della città] ‘oggettualità’ potrebbe [...] rassomigliare a quella del linguaggio che gli individui o i gruppi ricevono prima di modificarlo, o della lingua (di quella certa lingua, opera di una certa società, parlata da certi gruppi)”. Lefebvre sottolinea la difficoltà di interpretare la città “come insieme di segni, come un unico sistema semantico, semiotico o semiologico” poiché non basta “esaminare il testo senza ricorrere al contesto”: il contesto del testo città è costituito, da una parte, da istanze “dal basso” (la vita quotidiana, le relazioni...) e, dall'altro, da istanze “dall'alto” (le istituzioni, le ideologie...); Lefebvre utilizza, in questo caso, i termini “alto” e “basso” in una accezione diversa rispetto a de Certeau, che non riguarda l'opposizione fra vista “panottica” a distanza ed esperienza dell'attraversamento ma, piuttosto, l'opposizione fra poteri istituzionali e forme di auto-organizzazione. Henri Lefebvre, *Il diritto alla città*, cit., p. 67 e pp. 73-74. La discussione è poi approfondita nel capitolo “Livelli di realtà e di analisi”, pp. 77-85.

La città è un discorso, e questo discorso è un vero e proprio linguaggio; la città parla ai suoi abitanti e noi parliamo la nostra città, la città in cui ci troviamo, semplicemente abitandola, percorrendola, guardandola⁴⁹.

L'interpretazione del camminare come modalità di riappropriazione del sistema spaziale della città rimane però solo suggerita in Barthes ed è invece ampiamente esplorata da de Certeau, in accordo con una più generale riconsiderazione dell'uso e del consumo come pratiche creative anonime e disseminate e forme di resistenza ai poteri precostituiti che è al centro di *L'invention du quotidien*. Istituendo una netta dicotomia fra *planners* e *users* e rivendicando a questi ultimi la possibilità di riappropriarsi creativamente dell'ordine spaziale imposto e predeterminato, de Certeau vede nel camminare una di quelle tattiche di resistenza diffusa attraverso cui gli utenti riconfigurano dall'interno l'economia culturale dominante. De Certeau richiama esplicitamente il sistema linguistico interpretando il camminare come atto locutorio:

L'atto di camminare sta al sistema urbano come l'enunciazione (lo *speech act*, ovvero l'atto locutorio) sta alla lingua o agli enunciati proferiti. Sul piano più elementare, questo ha in effetti una triplice funzione "enunciativa": è un processo di *appropriazione* del sistema topografico da parte del pedone [...]; è una realizzazione spaziale del luogo [...]; e infine implica dei rapporti fra posizioni differenziate, ovvero "contratti" pragmatici sotto forma di movimenti⁵⁰.

Come il sistema linguistico, così l'organizzazione spaziale configura una serie di possibilità e interdizioni che il pedone attualizza, fa emergere, evidenzia, ma può anche ridefinire, reinventare o negare, appropriandosi, in questo modo, del sistema spaziale imposto. In altri termini, se il razionalismo della pianificazione urbana prevede e struttura un sistema di uso e controllo degli spazi, è chi cammina che mette in uso questo sistema seguendo istanze personali e sociali. De Certeau riconosce, infatti, l'esistenza di una "retorica" del camminare

⁴⁹ Roland Barthes, "Semiologia e urbanistica" (1967, "Sémiologie et urbanisme", in Id., *L'Aventure sémiologique*, Seuil, Paris 1985), in Id., *L'avventura semiologica*, Einaudi, Torino 1991, p. 265.

⁵⁰ Michel de Certeau, *L'invenzione del quotidiano*, cit., p. 151.

(“l’arte di inventare percorsi”) che combina stili individuali e usi sociali⁵¹. Gli spazi urbani non sono, per lo storico francese, formazioni stabili e inerti, ma devono essere attivati e attualizzati dalle pratiche retoriche di chi li attraversa. In termini molto simili, anche se su di un piano più metaforico, si esprime anche Le Breton quando afferma,

La città esiste soltanto attraverso i passi dei suoi abitanti o dei suoi visitatori, che la inventano vivificandola con i loro percorsi, i loro incontri, la loro frequentazione di negozi, chiese, uffici, atri di stazione, locali di spettacolo, bar, luoghi di ricreazione e così via⁵².

Il sistema spaziale urbano diviene città solo se praticato, agito, abitato⁵³.

Città e percorso risultano inesorabilmente legati e interdipendenti anche nella lettura di Jean Christophe Bailly. Per lo scrittore francese, che ha dedicato alla città numerosi interventi, “la città esiste come massa [...], ma ciò che la genera, facendola esistere e sviluppare, è il movimento delle persone che la attraversano”⁵⁴. La strada, piuttosto che l’edificio, è per lui l’unità di base del linguaggio urbano e camminare diviene l’azione primaria del mantenimento della funzione urbana. Rifacendosi a de Certeau, Bailly utilizza una metafora

⁵¹ Idem, p. 154.

⁵² David Le Breton, *Il mondo a piedi. Elogio della marcia*, cit., p. 89.

⁵³ De Certeau fonda su questa differenza la sua celebre distinzione fra “luoghi” e “spazi”: “È un luogo l’ordine (qualsiasi) secondo il quale degli elementi vengono distribuiti entro rapporti di coesistenza. [...] Un *luogo* è dunque una configurazione istantanea di posizioni. Implica una indicazione di stabilità. Si ha uno *spazio* dal momento in cui si prendono in considerazione vettori di direzione, quantità di velocità e la variabile del tempo. Lo *spazio* è un incrocio di entità mobili. È in qualche modo animato dall’insieme dei movimenti che si verificano al suo interno. [...] Insomma, *lo spazio è un luogo praticato*”; Michel de Certeau, *L’invenzione del quotidiano*, cit., pp. 175-176 (enfasi dell’originale). Nella letteratura successiva è invece prevalente un capovolgimento dei significati attribuiti ai due termini: Augé, riprendendo la definizione di de Certeau, afferma che “il termine ‘spazio’ è in sé più astratto di quello di ‘luogo’, il cui impiego si riferisce quantomeno ad un avvenimento, a un mito o a una storia”; Marc Augé, *Non-luoghi. Introduzione a un’antropologia della surmodernità (Non-lieux)*, Seuil, Paris 1992), Elèuthera, Milano 1993, p. 77; sull’opposizione fra “spazio” e “luogo” ritorna anche Franco Farinelli, per cui il luogo “è la parte della superficie terrestre che non equivale a nessun altra, che non può essere scambiata con nessun altra senza che tutto cambi”, mentre nello spazio, nozione “inventata” dall’introduzione del reticolo cartografico e dalla possibilità di rappresentazione bidimensionale che introduce, “ogni parte può essere sostituita da un’altra senza che nulla venga alterato”; Id., *Geografia. Un’introduzione ai modelli del mondo*, Einaudi, Torino 2003, p. 11.

⁵⁴ Jean Christophe Bailly, *La ville à l’oeuvre*, Berton, Paris 1992; cit. in Michael Sheringham, “City Space, Mental Space, Poetic Space”, in Id., *Parisian Fields*, Reaktion Books, London 1996, p. 113 (traduzione mia).

linguistica appellando il camminare “grammaire générative des jambes”: i percorsi individuali, con le loro microstorie, divengono le base di quel “deposito d'immagini” che costituisce la memoria collettiva della città. La città è interpretata come un immenso archivio, un palinsesto a cui le storie individuali del passante possono aggiungersi: “memoria di sé che invita alla penetrazione e allo stesso tempo si infila nella memoria attiva dell'individuo che la attraversa”⁵⁵.

In de Certeau, però, questa retorica del camminare che si realizza attraverso declinazioni individuali e sociali dell'organizzazione spaziale esistente assume anche un chiaro valore politico: camminare diviene atto di resistenza al “totalitarismo funzionalista”⁵⁶ della città pianificata in accordo con la più generale dicotomia fra “strategie” di potere e “tattiche” di resistenza che per il teorico francese regola il consumo culturale⁵⁷.

Se de Certeau si mantiene su di un piano esclusivamente teorico, è il filosofo e urbanista Jean-François Augoyard a fornirci un'analisi parallela portata avanti attraverso una ricerca empirica. Nel suo studio sui percorsi quotidiani nel quartiere Arlequin di Grenoble, *Pas à pas* (1979), Augoyard individua una “retorica deambulatoria” di cui analizza le figure e le loro combinazioni⁵⁸. Le pratiche pedonali quotidiane rivelano sempre delle peculiarità stilistiche individuali, ma i principi fondamentali della retorica ambulante, per Augoyard, non variano e manifestano delle costanti. Camminare diviene esperienza di

⁵⁵ Idem, p. 114. Per la nozione di territorio come palinsesto si veda André Corboz, “Il territorio come palinsesto” (1983), in Id., *Ordine Sparso. Saggi sull'arte, il metodo, la città e il territorio*, cit., pp. 177-191.

⁵⁶ Michel de Certeau, *L'invenzione del quotidiano*, cit., p. 162.

⁵⁷ La nozione di “resistenza” ha avuto poi largo successo tanto da divenire uno dei termini di riferimento nel campo dei *cultural studies*. Non mancano, però, tentativi di limitazione a questo approccio. Questi interventi, in generale, ridefiniscono in modo meno polarizzato i termini della relazione fra potere e forme di resistenza. Brian Morris, ad esempio, sottolinea come “It is never simply a case of ‘us’ and ‘them’, or individual walkers versus the city authorities who seek to organize the movement and dispositions of bodies in urban space” (Brian Morris, “What We Talk About When We Talk About ‘Walking in the City’”, in *Cultural Studies*, vol. 18, n. 5, settembre 2004, p. 679). Kenny Cupper sottolinea lo stretto legame fra potere e resistenza nella città contemporanea, caratterizzata da una moltitudine di trasformazioni derivate da un'interazione fra vettori di potere gerarchici e auto-organizzati (Kenny Cupper, *Walking as do-it-yourself Urbanism*, Goldsmiths, London 2007).

⁵⁸ Jean-François Augoyard, *Passo passo: il percorso quotidiano in ambiente urbano*, cit., p. 29. L'autore individua una serie di figure retoriche relative al camminare le cui denominazioni sono tratte dalla retorica classica o dal vocabolario logico (ellissi, paralessi, aggiramento, digressione, ridondanza, sineddoche, asindeto...).

interazione fra l'individualità del pedone e i principi di organizzazione dell'ambiente costruito, un vero e proprio atto di articolazione della struttura spaziale urbana⁵⁹. I percorsi quotidiani sono così interpretati come processi di “lettura-scrittura” spaziale attraverso cui gli abitanti si appropriano dello spazio e lo ridefiniscono, leggendo, scrivendo e riscrivendo incessantemente attraverso la funzione motoria e le loro sensazioni, in processo collettivo, dinamico e dialettico⁶⁰.

Augoyard introduce però anche un elemento inedito in questa linea di riflessione: l'immaginario, a cui conferisce un ruolo importante nelle dinamiche di abitazione dei luoghi, nella capacità di superamento delle possibilità espressive imposte dallo spazio costruito e pre-scritto, le “possibilità di rottura delle continuità cronologiche e delle contiguità spaziali” cosicché “i comportamenti quotidiani non [sono] delle forme di occupazione dello spazio proposto, ma piuttosto delle forze di riorganizzazione di uno spazio-tempo vissuto”⁶¹. Camminare diviene quindi un processo di lettura-scrittura della sintassi dell'ambiente costruito ma anche, e soprattutto, un processo di articolazione

⁵⁹ Per Augoyard, nel camminare, come nel linguaggio, agisce la selezione dal momento che “all'abitante che percorre un tragitto si presenta davanti un insieme spaziale il quale, prima che i passi l'organizzino, non è altro che ‘un ammasso confuso di cose senza legami fra loro’. È necessario operare una selezione in un insieme di possibilità. C'è una specie di concorrenza fra i vari luoghi. Ogni volta che si percorre un cammino, scatta la selezione [...] proprio come avviene nel linguaggio” (Idem, p. 31. La citazione interna rimanda alla definizione della realtà originaria del linguaggio di Ferdinand de Saussure).

⁶⁰ Augoyard definisce l'appropriazione come “sincretismo fra se stessi, lo spazio e gli altri [...] per indicare la presenza concomitante dell'istanza individuale, di quella sociale e di quella spaziale”, infatti “l'appropriazione si basa dall'inizio non sullo spazio, ma sulla relazione fra una forma di sociabilità e lo spazio”; Idem, p. 79 e 89. Augoyard è fondatore del Cresson – Centre for Research on Sonic Space and the Urban Environment a Grenoble (sito web: <http://www.cresson.archi.fr/>). Il centro si concentra sulla dimensione sensoriale della percezione architettonica e urbana e sullo studio delle “atmosfera urbane” e, sulla scorta delle prime indagini di Augoyard, ha condotto numerosi studi empirici relativi al camminare in spazi urbani. Si veda, ad esempio: Rachel Thomas, “The power exerted by urban atmosphere over our choice of walk”, in *Barcelona: Walk 21*, pp. 1-8, http://hal.archives-ouvertes.fr/view_by_stamp.php?&halsid=ogte46p7ja3aa460a285v89kk5&label=CRESSON&langue=fr&action_todo=view&id=halshs-00596784&version=1 (ultimo accesso 18 agosto 2011). Per una introduzione alla metodologia della ricerca sul camminare condotta in seno al Cresson si veda: Jean-Paul Thibaud, “Je, Tu, Il. La marche aux trois personnes”, cit. Per una panoramica sulle ricerche relative a camminare in spazi urbani e sfera corporea e sensoriale si veda: Rachel Thomas (a cura di), *Marcher en ville. Faire corps, prendre corps, donner corps aux ambiances urbaines*, Éditions des archives contemporaines, Paris 2010.

⁶¹ Si veda il quinto capitolo di *Passo passo*, intitolato “Il fondo immaginario dell'espressione abitante”, pp. 137-167 (la citazione è a p. 159).

spazio-temporale che si distacca dall'astrazione del tempo cronologico e dello spazio cartografico per proporre invece uno spazio-tempo vissuto.

1.1.4 Temporalità

Le Breton sottolinea anche un aspetto già caro alla tradizione della *flânerie* e che ricorre frequentemente in relazione alle pratiche pedonali: l'opposizione al presente, alla velocità contemporanea, alla produttività e all'efficienza che configura il camminare come forma di resistenza:

Camminare, nel contesto della realtà contemporanea, parrebbe esprimere una forma di nostalgia, oppure di resistenza. [...] perdere tempo a camminare appare come un atto anacronistico in un mondo dominato dalla fretta. Poiché introduce una dimensione dilettevole del tempo, come dei luoghi, il camminare rappresenta uno scarto, uno sberleffo alla modernità⁶².

La lentezza del percorso pedonale, in controtendenza rispetto alla accelerazione degli spostamenti e della comunicazione contemporanea, è anche il sottinteso dell'analisi di Virilio sui mezzi di trasporto ed è spesso chiamata in causa nella letteratura sul camminare. Ma si tratta realmente solo di una opposizione fra velocità e lentezza? In cosa consiste, esattamente, la peculiarità dell'articolazione temporale nella pratica pedonale?

Per Augoyard, come abbiamo visto, il camminare manifesta “le immediatezze e le discontinuità del tempo vissuto contro la linearità e la transitorietà del tempo cronometrico”: la retorica deambulatoria e, più in generale, le dinamiche dell'abitare si allontanano dalla rappresentazione lineare del tempo scontrandosi, così, con le politiche di pianificazione degli spazi che tentano, invece, di prevederne gli usi seguendo un tempo cronometrico e un'impostazione funzionalista⁶³.

Anche la geografa anglosassone Jennie Middleton si sofferma sulla dimensione temporale del camminare e, attraverso una indagine empirica, mostra

⁶² David Le Breton, *Il mondo a piedi. Elogio della marcia*, cit., p. 11.

⁶³ Jean-Francois Augoyard, *Passo passo: il percorso quotidiano in ambiente urbano*, cit., p. 133.

come le temporalità messe in campo nel quotidiano siano molto più complesse e stratificate di quanto prevedano le politiche pedonali che, per promuovere il camminare come modalità di trasporto quotidiano in ambiente urbano, puntano in primo luogo su efficienza e velocità. L'analisi della Middleton rivela come la velocità non sia sempre prioritaria e come una interpretazione cronologica, lineare e unidimensionale del tempo sia spesso insufficiente a dar conto delle dinamiche messe in campo dalle esperienze quotidiane. La Middleton si rifà a Barbara Adam che, nella sua analisi della molteplicità temporale che si dispiega nella relazione soggetto/mondo, individua diverse "figure del tempo" e propone un cambiamento di paradigma da "events in time" a "time in events"⁶⁴. La Adam ricorda che "l'esistenza del tempo cronometrico, per quanto dominante, non cancella le ricche fonti di consapevolezza temporale locale, idiosincratica e contestuale che sono radicate nei ritmi sociali e biologici della vita quotidiana"⁶⁵. Nel camminare si dispiegano temporalità multiple, contestuali, esperienziali, collettive, sociali, che non escludono una temporalità lineare ma la intersecano e "contaminano".

Seguendo queste analisi è possibile rivisitare l'opposizione fra velocità e lentezza al centro delle riflessioni sul camminare in modalità più sfumate. L'esperienza pedonale non si allinea completamente al tempo cronometrico, né privilegia solo la velocità o la lentezza in quanto tale. Il camminare si dispiega in un tempo vissuto, esperienziale, che, pur non prescindendo completamente dal tempo lineare e cronologico, se ne riappropria in modalità contestuali e soggettive.

Se la concezione lineare del tempo favorisce la standardizzazione globale e una ripartizione funzionale alle attività produttive, la temporalità delle azioni quotidiane, e il camminare *in primis*, implica un non completo adeguamento al ritmo condiviso alla base delle attività economiche e sociali; questo non allineamento, il carattere gratuito del camminare, appare come un'ulteriore

⁶⁴ Barbara Adam, *Timewatch. Per un'analisi sociale del tempo* (*Timewatch: The Social Analysis of Time*, Polity Press, Cambridge 1995), Baldini Castoldi Dalai, Milano 2005, cit. in Jennie Middleton, "The Promotion of London as a 'Walkable City' and Overlapping Walks of Life", in Rob Imrie, Loretta Lees, Mike Raco (a cura di), *Regenerating London: Governance, Sustainability and Community in a Global City*, Routledge, London-New York, 2008, pp. 192-211.

⁶⁵ Idem, p. 21 (traduzione mia).

motivazione alla base della connotazione radicale e, talvolta, dissidente, che sembra spesso caratterizzare la figura dell'*urban wanderer*.

1.1.5 Partecipazione: spazio pubblico e alterità urbana

La strada è l'arena più grande della democrazia stessa

Rebecca Solnit⁶⁶

La città, essenzialmente e semanticamente, è il luogo del nostro incontro con l'altro

Roland Barthes⁶⁷

La dialettica fra istanze di organizzazione e di resistenza istituita da de Certeau fa da cornice ad un'altra prospettiva dominante nella letteratura relativa al camminare: in un ampio *corpus* di opere il camminare è discusso sullo sfondo delle dinamiche di accesso allo spazio pubblico, di condivisione democratica degli spazi e di incontro con l'alterità (socialmente intesa)⁶⁸. In questa prospettiva, la "condizione urbana" viene ad essere caratterizzata principalmente dalla possibilità di partecipare alla multiforme vita sociale che quotidianamente si dispiega nelle strade e dal confronto con la diversità e la differenza, interpretate come elementi cardine della vita democratica, mentre camminare diviene, *in primis*, un modo di "essere presenti nell'ambiente pubblico"⁶⁹. In questa linea di pensiero, viene quindi valorizzato il "camminare 'tra'" di cui parla Franco La Cecla: il "camminare democratico di chi si sposta in città e incontra conosciuti e sconosciuti"⁷⁰.

Già agli albori del XX secolo, la dimensione metropolitana stessa viene definita in virtù della quantità e varietà di persone che la abitano,

⁶⁶ Rebecca Solnit, *Storia del camminare*, cit., p. 247.

⁶⁷ Roland Barthes, "Semiologia e urbanistica", cit.

⁶⁸ La nozione di "spazio pubblico" è centrale nelle scienze umane, filosofiche e sociali e sarebbe impossibile, in questa sede, ripercorrerne le interpretazioni teoriche; ci limiteremo a evidenziare alcuni contributi esplicitamente legati al camminare. Allo stesso modo, non ci addenteremo in pratiche specifiche come, ad esempio, la manifestazione, la marcia, la processione, la parata.

⁶⁹ Jan Gehl, *Life Between Buildings: Using Public Space* (1971), Arkitektens Forlag, Copenhagen 2001, p. 135 (traduzione mia).

⁷⁰ Franco La Cecla, "Puzzle cartografici", cit., p. 76.

dell'iperstimolazione sensoriale, dell'eterogeneità delle potenziali relazioni interpersonali che possono avervi luogo. Se la passione e la professione del *flâneur*, come ricorda Baudelaire, “è di *sposare la folla*”, il filosofo e sociologo Georg Simmel, nel celebre saggio *Die Großstädte und das Geistesleben* (1903), nota come la riservatezza domini l'atteggiamento mentale degli abitanti della metropoli a causa del “continuo contatto esteriore con un'infinità di persone”⁷¹. Per Simmel, l'incontro con la massa, con la folla urbana, rappresenta un eccesso di stimoli mentali e sensoriali da cui l'abitante può difendersi solo attraverso una attitudine *blasé*: l'indifferenza, il distacco, considerati gli effetti psicologici più evidenti della “loneliness in togetherness” caratteristica della vita urbana. Il ritiro, la riservatezza, divengono in seguito una metafora frequentemente utilizzata nella letteratura urbana per indicare i tentativi di mantenimento del “senso di sé” attraverso meccanismi di distanziamento dall'incontro con l'alterità nello spazio pubblico⁷².

La città, quindi, diventa il luogo per eccellenza dell'anonimato, di quella immersione in una folla di sconosciuti tanto celebrata anche dalla letteratura a partire dall'*Uomo della folla* (1840) di Edgar Allan Poe⁷³. Virginia Woolf, ad esempio, scrive nel suo *A Writer's Diary* (1953):

Non appena usciamo di casa, una bella sera, fra le quattro e le sei ci togliamo di dosso la consueta personalità, la sola che i nostri amici conoscano, per diventare membri di quel vasto esercito repubblicano di anonimi pedoni, la cui compagnia è così piacevole dopo la solitudine della propria stanza⁷⁴.

La strada metropolitana assume, progressivamente, valore di luogo di incontro con l'“alterità” per eccellenza. Se Sansot ci ricorda come già “per Montaigne imboccare una strada significava, e ancora oggi significa, rischiare di

⁷¹ Georg Simmel, *La metropoli e la vita dello spirito* (*Die Großstädte und das Geistesleben*, 1903), Armando editore, Roma 2010, p. 44.

⁷² Nei Capitoli III e IV affronteremo il ruolo delle tecnologie audio personali e networked nel mantenimento di un “territorio del sé” nello spazio urbano.

⁷³ Sia Baudelaire sia Benjamin ricordano il ruolo di questo racconto nell'inaugurare un nuovo tipo urbano, uomo della folla e, al contempo, osservatore distaccato che diviene emblematico della città moderna. Si veda Merlin Coverley, *Psychogeography*, cit., pp. 59-62.

⁷⁴ Virginia Woolf, *Per le strade di Londra* (*A Writer's Diary*, 1953), Il Saggiatore, Milano 1963, pp. 99-100.

incontrare l'altro, scontrarsi con lui anziché limitarsi a passargli accanto"⁷⁵, è però nella letteratura legata alle scienze urbane e sociali che il riconoscimento del ruolo del camminare nello spazio pubblico si accompagna a istanze più dichiaratamente ed esplicitamente politiche.

Uno dei pilastri di questo *corpus* di opere è il celebre e influente *The Death and Life of Great American Cities* della giornalista statunitense Jane Jacobs. Dato alle stampe nel 1961, il saggio non cessa di nutrire le discussioni attuali sulla pianificazione urbana, il diritto alla città e la cosiddetta *critical citizenship*⁷⁶. Fin dalle prime righe, il testo si dichiara “un duro attacco contro gli attuali metodi di pianificazione e di ristrutturazione urbanistica”⁷⁷ e prende di mira urbanisti e architetti per rilanciare, invece, le reti informali di relazioni spontanee, considerate come la base del tessuto urbano. Le strade e i marciapiedi sono, nella lettura della Jacobs, luogo privilegiato di incontro sociale non pianificato, di scambio fortuito fra estranei e “costituiscono i più importanti luoghi pubblici di una città e i suoi organi più vitali”⁷⁸. Questa interazione diffusa fra cittadini, per la Jacobs, non rappresenta soltanto il terreno per lo sviluppo di relazioni sociali e contatti umani, ma diventa anche la base della sicurezza urbana⁷⁹. Le strade divengono teatro di una vita collettiva spontanea e informale che crea senso di appartenenza e, al contempo, la sicurezza di chi le abita e attraversa.

Nel decennio successivo è invece il sociologo Richard Sennett a descrivere i termini della relazione e della negoziazione degli spazi pubblici fra sconosciuti che percorrono le strade cittadine. Nei suoi testi, a partire da *The Fall of Public Man: On the Social Psychology of Capitalism* (1977), Sennett riconduce

⁷⁵ Pierre Sansot, *Passeggiate*, cit., p. 235.

⁷⁶ La genesi del testo, come ricorda il curatore dell'edizione italiana Carlo Olmo, è legata a una serie di articoli scritti per diverse riviste newyorkesi che costituiscono veri e propri resoconti di lunghe passeggiate nella città (oltre che all'attivismo politico della Jacobs, legato alla difesa del suo quartiere, il Greenwich Village, dalla costruzione di infrastrutture e dallo sviluppo urbano). Per una esaustiva e aggiornata analisi della fortuna del saggio nel dibattito urbanistico e sociologico recente, si rimanda alla prefazione di Carlo Olmo all'edizione italiana del volume: Jane Jacobs, *Vita e morte delle grandi città. Saggio sulle metropoli americane (The Death and Life of Great American Cities)*, Random House, New York 1961), Einaudi, Torino 2009.

⁷⁷ Idem, p. 3.

⁷⁸ Idem, p. 27.

⁷⁹ L'ordine pubblico, infatti, è per la Jacobs più il risultato di una rete di controllo diffuso, spontaneo e spesso inconscio da parte degli abitanti che dell'azione delle forze di sicurezza.

proprio al cosmopolitismo – la possibilità/capacità di condividere con sconosciuti gli spazi pubblici – il nocciolo duro della vita urbana e della politica della città. Nella sua interpretazione, la città è, o dovrebbe essere, “il foro in cui acquista significato incontrare altre persone senza la compulsione di conoscerle” e in cui la capacità di interagire con la diversità diviene presupposto del rinnovamento e del dinamismo urbano stesso⁸⁰.

La vita democratica, in questa letteratura, si esplica principalmente nell'incontro con l'“altro”, mentre il marciapiede e la strada divengono “piattaforme per la vita pubblica e un'arteria per regolare l'interazione fra cittadini”⁸¹. Per dirla con l'antropologo Franco La Cecla, “una città è tale fin quando i suoi abitanti, qualunque cosa facciano e qualunque sia il loro reddito, possano ancora incontrarsi ‘casualmente’ per strada”⁸².

Così la filosofa Iris Marion Young, nella sua difesa di una “politica della differenza”, interpreta la città come uno “spazio produttivamente eterogeneo” in cui l'abitante può vivere il piacere della differenza⁸³, mentre il sociologo tedesco Dirk Baecker, nell'analizzare la funzione delle *promenaden* nello spazio urbano, esplicita questa vocazione democratica e di condivisione della strada,

Here, social relations – asymmetrical in any other part of the city – are re-symmetrized, brought back into balance. [...] because being different and yet equal is part of the life in the city. On the promenade, people are citizens, part of an ideal as well as real society.⁸⁴

⁸⁰ Richard Sennett, *The Fall of Public Man: On the Social Psychology of Capitalism*, Cambridge University Press, Cambridge 1977, p. 40 (traduzione mia). Si veda anche Richard Sennett, “Capitalism and the City”, simposio *cITy: Daten zur Stadt unter den Bedingungen der Informationstechnologie*, 11 novembre 2000, ZKM, Karlsruhe, [http://on1.zkm.de/zkm/stories/storyReader\\$1513](http://on1.zkm.de/zkm/stories/storyReader$1513) (ultimo accesso 23 luglio 2011).

⁸¹ David Macauley, “Side-Walking”, 2010, <http://footnotesonwalking.blogspot.com/> (ultimo accesso 31 ottobre 2011, traduzione mia).

⁸² Franco La Cecla, “Prefazione”, in Rebecca Solnit, *Storia del camminare*, cit., p. XI. Su questa prospettiva, si veda anche Sonia Lavadinho, “Le Plan Piéton, un concept qui fait ses preuves”, in *Urbanisme*, n. 359, marzo-aprile 2008. Anche Manuel Castells si allinea, sostanzialmente, a questa interpretazione dello spazio pubblico: “I luoghi pubblici, in quanto sedi deputate all'interazione sociale spontanea, sono i dispositivi comunicativi di base della nostra società”; Manuel Castells, “Spazio fisico e spazio dei flussi. Materiali per un'urbanistica della società dell'informazione”, in Id., *La città delle reti*, Reser, Milano 2003, pp. 61-62.

⁸³ Iris Marion Young, *Justice and The Politics of Difference*, Princeton University Press, Princeton 1990.

⁸⁴ Dirk Baecker, “Neue Promenaden braucht die Stadt/The City Needs New Promenades”, in *Promenaden/Promenades, Topos – European Landscape Magazine*, n. 41, dicembre 2002, p. 46.

Se la caratteristica basilare della vita sociale cittadina è la differenza, la *promenade*, vale a dire il luogo prescelto per il passeggio urbano, diviene la cartina tornasole di questo principio strutturale, il luogo in cui assume maggiore evidenza sin dal successo delle prime passeggiate pubbliche nel XVIII secolo⁸⁵.

Rebecca Solnit è una delle più strenue sostenitrici contemporanee di questa linea di pensiero. Per la critica americana,

Il camminare è soltanto l'inizio dell'essere cittadini, ma camminando il cittadino conosce la propria città e i propri concittadini e abita realmente la città e non soltanto una piccola porzione privatizzata di essa. Camminare per le vie è ciò che connette [...] il microcosmo individuale con il macrocosmo pubblico. [...] Il camminare conserva agli spazi pubblici la specificità dell'essere pubblici e la loro viabilità⁸⁶.

Questa interpretazione della strada come spazio pubblico primario e luogo deputato alla condivisione e alla partecipazione alla vita civile e politica è anche al centro delle campagne dei gruppi radicali che si battono per l'allargamento della sfera pubblica come, ad esempio, il londinese Reclaim the Streets o Critical Mass⁸⁷. Questi movimenti si oppongono al dilagante uso dell'automobile attraverso eventi carnevaleschi e feste di protesta che ricordano da vicino le pratiche situazioniste di cui parleremo nel prossimo paragrafo.

Non sembra essere un caso se buona parte di questi interventi proviene dall'area statunitense in cui, più che in Europa, si è assistito a una progressiva erosione dello spazio pubblico e delle possibilità pedonali⁸⁸. Già negli anni Sessanta la Jacobs denunciava che:

⁸⁵ Si veda anche: Carl Friedrich Schröer, "Zur Lust der Einwohner / For the Pleasure of the People", in *Promenaden/Promenades, Topos – European Landscape Magazine*, n. 41, dicembre 2002, pp. 63-70.

⁸⁶ Rebecca Solnit, *Storia del camminare*, cit., pp. 200-201.

⁸⁷ <http://rts.gn.apc.org/> (ultimo accesso 23 agosto 2011); <http://www.criticalmass.it/> (ultimo accesso 23 agosto 2011).

⁸⁸ Sebbene la Solnit non manchi di sottolineare l'eccezionalità italiana, in cui la strada è lo spazio centrale della vita sociale quotidiana e in cui "camminare per la città è un'attività culturale universale piuttosto che il soggetto di scorribande e di resoconti individuali" (Rebecca Solnit, *Storia del camminare*, cit., p. 205), La Cecla non manca di ricordare che la deprivazione degli spazi pubblici è un rischio che anche le città europee iniziano a correre e che "lo spazio e il suo

i marciapiedi urbani sono sempre più sacrificati a favore della carreggiata stradale, anche perché si suole considerarli come un puro e semplice luogo di transito pedonale e di accesso agli edifici, e non piuttosto, quali in realtà sono, come organi vitali e insostituibili per la sicurezza, la vita collettiva e l'educazione dei ragazzi⁸⁹.

Oggi la situazione non sembra essere cambiata. Per Rebecca Solnit, “quasi tutte le città grandi e piccole d'America sono organizzate attorno al consumo e alla produzione [...] e lo spazio pubblico non è che il vuoto tra i luoghi del lavoro, i negozi, le abitazioni”⁹⁰. Le ragioni di questa progressiva erosione sono in stretta relazione con le possibilità democratiche e di espressione personale che la strada assume in questa linea di pensiero o, seguendo La Cecla, alle “garanzie della vita democratica che sono legate alla spazialità e al diritto allo spazio pubblico”⁹¹. E infatti, per la Solnit,

quando vengono eliminati gli spazi pubblici, ciò che viene in realtà eliminato è il pubblico; l'individuo cessa di essere un cittadino capace di fare esperienze e di agire nella comunità dei propri concittadini. La cittadinanza si fonda sull'idea di avere qualcosa in comune con gli estranei, proprio come la democrazia si costruisce sulla fiducia negli estranei. E lo spazio pubblico è lo spazio che condividiamo con gli estranei, l'area non segregata⁹².

controllo anche da noi sono sempre più una faccenda in cui si gioca la democrazia degli anni a venire”, Franco La Cecla, “Prefazione”, cit., p. XIII.

⁸⁹ Jane Jacobs, *Vita e morte delle grandi città*, cit. p. 81.

⁹⁰ Rebecca Solnit, *Storia del camminare*, cit., p. 200.

⁹¹ Franco La Cecla, “Prefazione”, cit., p. XII.

⁹² Rebecca Solnit, *Storia del camminare*, cit., p. 249. L'epitaffio al camminare come pratica culturale è rintracciato dalla Solnit nello sviluppo della periferia suburbana e del sobborgo residenziale tipico dello sviluppo urbanistico nordamericano degli anni Sessanta e Settanta e risultato della separazione tra casa e luogo di lavoro (di origine ottocentesca) e della diffusione dell'automobile (e della conseguente capacità di coprire distanze sempre maggiori quotidianamente per recarsi al lavoro). Nel sobborgo residenziale americano la viabilità è a misura di automobile, mentre il pedone risulta essere un ostacolo. L'automobile, d'altra parte, è spesso considerata uno dei simboli del crescente individualismo del XX secolo e della possibilità di trascendere la strada e la condivisione della vita urbana: “a means of physically separating oneself from spatial configurations like higher urban density, public space, or from the city altogether; Jason Henderson, “Secessionist automobility: racism, anti-urbanism and the politics of automobility in Atlanta, Georgia”, in *International Journal of Urban and regional research*, vol. 30, n. 2, p. 294; cit. in Michael Bull, *Sound Moves: iPod Culture and Urban Experience*, cit., p. 17.

Questa interpretazione del camminare come pratica emancipatoria e democratica è ampiamente ripresa nelle politiche di pedonalizzazione degli ultimi anni che, appropriandosi di questa tradizione di pensiero, puntano spesso su termini chiave come “coesione sociale” o “interazione comunitaria”, allineandosi al pensiero del cosiddetto “New Urbanism” statunitense per cui, ugualmente, “la crescita di attività pedonale è considerata come un rafforzamento dei legami comunitari e come promozione del senso di luogo”⁹³. In questa progressiva introiezione delle potenzialità sociali e politiche del camminare troviamo una normalizzazione (e una diluizione) delle istanze che, nei decenni precedenti (ma ancora oggi) nutrivano una critica radicale delle politiche urbane contemporanee⁹⁴.

Osservare, percepire, leggere il divenire urbano, inscrivere il proprio corpo nel tessuto del mondo, vivere e abitare la città, riappropriarsi dell'ordine spaziale imposto e pre-scritto e del tempo cronologico, stratificare spazi-tempi, partecipare alla sfera pubblica e alla differenza: la micro-pratica quotidiana del camminare emerge come una costellazione di possibilità relazionali con l'“urbano” di volta in volta contrapposte alla visione dall'alto della città, alle nuove forme di mobilità, alla pianificazione totalizzante, al ripiegamento in sé e all'individualismo.

Queste possibilità emergono anche all'interno della prassi estetica in un processo di progressiva appropriazione della sfera quotidiana: dall'osservazione distaccata del *flâneur* fra la fine del XIX secolo e l'inizio del XX, assistiamo, a partire dal periodo successivo, all'affermazione di forme di partecipazione più attiva, determinate a generare un cambiamento della città e alimentate dal

⁹³ Emily Talen, “Sense of Community and Neighbourhood Form: An Assessment of the Social Doctrine of New Urbanism”, in *Urban Studies*, vol. 36, n. 8, giugno 1999, p. 1364, cit. in Jennie Middleton, “The Promotion of London as a ‘Walkable City’ and Overlapping Walks of Life”, cit., p. 201 (traduzione mia).

⁹⁴ Come Jennie Middleton non manca di ricordare, però, “il potenziale emancipatorio e le possibilità democratiche del camminare in spazi urbani sono tutt'altro che privi di complicazioni e problematiche”. Una parte della letteratura che abbiamo esaminato, secondo la ricercatrice inglese, è animata da un romanticismo che la porta a considerare il camminare come pratica positiva in sé, con una tendenza a una generalizzazione universalizzante che rischia di lasciare in secondo piano una prospettiva di genere e i gradi di differenziazione dipendenti dal contesto locale: “The fear often experienced by the urban pedestrian illustrates some of the limitations in considering walking as an emancipatory practice. There is no doubt that fear of crime is a phenomenon that shapes cities and has great impact on the practice of walking in terms of how, where, and if people walk”; Jennie Middleton, “Walking City”, cit., p. 958.

radicalismo politico e dalla sperimentazione che si incarnano pienamente nelle esperienze situazioniste, ma che già si realizzano nelle deambulazioni dadaiste e surrealiste. In queste ricerche, diviene centrale la sfida e il sovvertimento delle rappresentazioni, delle funzioni e delle pratiche urbane realizzabili attraverso il percorso poiché, come suggerisce Merlin Coverley, “lo sguardo al livello della strada richiesto dal camminare permette di sfidare la rappresentazione ufficiale della città”⁹⁵.

1.2 La dimensione estetica del camminare

Le pratiche peripatetiche e le “figure” viandanti (il *flâneur*, il turista, il detective ecc.) pervadono l'immaginario e la prassi artistica novecentesca. Dalle prime incursioni dadaiste nei meandri di Parigi alle esplorazioni surrealiste, dalla *dérive* situazionista alle pratiche mobili contemporanee, il camminare ha assunto uno statuto estetico e si è imposto come modalità privilegiata di esplorazione dell'ambiente urbano, sovvertendo e sfidando le rappresentazioni tradizionali e ufficiali della città e proponendo nuove modalità di relazione con l'ambiente costruito che ne riscattano la percezione abituale rivelando ciò che si cela dietro al flusso della quotidianità. Diverse istanze sono al centro di questa esplosione delle pratiche peripatetiche nella ricerca artistica contemporanea, in parallelismo con le multiple possibilità di lettura del camminare in spazi urbani che abbiamo esaminato nel paragrafo precedente. Lo storico dell'arte francese Paul Ardenne le riassume in questo modo:

Se déplacer dans la ville, tel est donc l'un des nouveaux paris de l'artiste moderne. Il s'agit tantôt de rendre compte d'une possibilité d'égarement géographique, tantôt de

⁹⁵ Merlin Coverley, *Psychogeography*, cit., p. 12 (traduzione mia).

l'anonymat du citadin, tantôt de la ville comme matière psychique et réservoir de traces de la vie sociale ou individuelle⁹⁶.

Queste esperienze si inseriscono in più ampie tendenze all'espansione dell'azione estetica dagli spazi deputati al tessuto della quotidianità, al passaggio dalla rappresentazione del corpo in movimento (come nel futurismo o nella cronofotografia) alla sua presentazione, all'affermazione di pratiche processuali, *site- e time-specific*, che si sono imposte progressivamente nel panorama artistico a partire dall'inizio del XX secolo fino ad oggi.

Dagli anni Novanta le pratiche estetiche mobili sembrano subire un'ulteriore accelerazione, una nuova catalizzazione, al punto che Thierry Davila interpreta il nomadismo⁹⁷ come cuore della situazione artistica di questi anni in cui si attua un'“equivalenza fra camminare e creare”, mentre Nicolas Bourriaud può parlare di “Journey Form” come principio compositivo contemporaneo e affermare che “l'immigrato, l'esiliato, il turista e il vagabondo sono le figure dominanti della cultura contemporanea”⁹⁸.

Nell'ultimo decennio è emersa una cospicua letteratura teorico-critica espressamente dedicata a queste esperienze e ancor più consistenti sono stati gli apporti su aspetti o specifiche esperienze storiche come la *dérive* situazionista o la

⁹⁶ Paul Ardenne, *Un art contextuel: creation artistique en milieu urbain, en situation, d'intervention, de participation*, Flammarion, Paris 2004.

⁹⁷ È utile ricordare che il termine “nomadismo” ha uno spettro semantico non coincidente con il percorso ed è uno dei termini chiave del dibattito filosofico contemporaneo legato al territorio che trova uno dei suoi cardini nei *Mille Plateaux* di Gilles Deleuze e Félix Guattari, in cui l'uso di questa nozione si allontana dall'accezione etnologica per indicare, al contrario, una modalità del pensiero: la nomadologia diviene una scienza di opposizione all'ideologia dominante, quella dello Stato, caratterizzata dalla ricerca di connessioni fra ambiti opposti e di legami fra arte e tecnica. Si veda: Id, *Mille piani. Capitalismo e Schizofrenia (Mille Plateaux. Capitalisme et schizophrénie)*, Minuit, Paris 1980), Castelvechi, Roma 2003, e in particolare i capitoli “Trattato di nomadologia: la macchina da guerra”, pp. 517-624 e “Il liscio e lo striato”, pp. 698-735. Il termine nomadismo compare anche in una notevole quantità di contributi dedicati allo studio dei media per indicare i “nuovi” comportamenti umani legati alla mobilità fisica e virtuale (a cui più spesso, in questa ricerca, ci riferiamo con l'espressione “nuove forme di mobilità”); si veda anche il capitolo “Le mythe monade” in Andrea Urlberger, *Parcours artistiques et virtualités urbaines*, L'Harmattan, Paris 2003, pp. 35-43.

⁹⁸ Nicolas Bourriaud, *The Radicant*, Lukas & Sternberg, New York 2009, p. 51 (traduzione mia); Thierry Davila, *Marcher, Créer. Déplacements, flâneries, dérives dans l'art de la fin du XXe siècle*, Regard, Paris 2002, p. 10 e 17 (traduzione mia). Per Bourriaud il viaggio è parte integrante dell'immaginario artistico, sia che si concretizzi a livello formale, e quindi in mappe, spedizioni, parate, sia che si manifesti a livello iconografico (deserti, giungle...) o metodologico (come, ad esempio, nelle figure dell'artista antropologo, archeologo o esploratore (p. 107).

Land Art⁹⁹. Contemporaneamente, mostre ed eventi hanno ripercorso, passo passo, la storia del camminare nelle pratiche artistiche contemporanee¹⁰⁰. Questa attenzione teorico-critica è sintomo di una ormai piena accettazione delle ricerche peripatetiche nel sistema dell'arte degli ultimi due decenni in seno a una più ampia introiezione delle pratiche urbane e performative *tout-court*.

Nel tentativo di rintracciare le istanze alla base di questa esplosione del camminare nella prassi artistica contemporanea e i filtri interpretativi con cui queste esperienze artistiche sono state discusse nella letteratura teorico-critica, in questo paragrafo ripercorreremo gli episodi principali della progressiva affermazione delle pratiche peripatetiche nell'arte del XX secolo per poi analizzare gli elementi salienti che emergono da questa panoramica.

⁹⁹ Fra le pubblicazioni più recenti: Thierry Davila, *Marcher, Créer*, cit.; Francesco Careri, *Walkscapes. Camminare come pratica estetica*, Einaudi, Torino 2006; Dominique Baqué, *Histoires d'ailleurs. Artistes et penseurs de l'itinérance*, Regard, Paris 2006; Andrea Urlberger, *Parcours artistiques et virtualités urbaines*, cit.; Francesco Careri, "Andare a Zonzo", in Italo Testa (a cura di), *Pensieri viandanti. Antropologia ed estetica del camminare*, Diabasis, Reggio Emilia 2008; Anne-Francoise Penders, *En chemin, le Land Art*, La Lettre volée, Bruxelles 1999; Simon Sadler, *The Situationist City*, The MIT Press, Cambridge-London 1999; Tom McDonough, *The Situationists and the City*, Verso, London-New York 2009.

¹⁰⁰ La mostra *Un siècle d'arpenteurs. Les figures de la marche* curata da Daniel Arasse al Museo Picasso di Antibes nel 2000 [Daniel Arasse (a cura di), *Un siècle d'arpenteurs. Les figures de la marche*, catalogo della mostra, RMN-Musée Picasso, Antibes 2000] è la prima di una serie di mostre dedicate al camminare nell'arte fra cui *Walk Ways* a cura di Independent Curators International, nel 2002 [Stuart Horodner (a cura di), *Walk Ways*, catalogo della mostra, Independent Curators, New York 2002]. Fra gli eventi si veda il Festival Conflux, (<http://confluxfestival.org/>, ultimo accesso 16 settembre 2011); *Roam. A Week-end of Walking*, organizzato dalla Loughborough University a Leicestershire nel 2008 (http://www.arts.lboro.ac.uk/radar/programme_archive/roam_a_weekend_of_walking/, ultimo accesso 16 settembre 2011) e *Walkie Talkie* organizzato dal Walking Artist Network a New York nel 2011 (<http://walkietalkiechelsea.wordpress.com/>, ultimo accesso 16 settembre 2011).

1.2.1 Dalla rappresentazione all'azione: le avanguardie storiche

Dada events certainly involve a desire other than to scandalize. Scandal, for all its force [...] would be insufficient to elicit the delight that one might expect from an artificial hell. One should also keep in mind the odd pleasure obtained in "taking to the street" or "keeping one's footing", so to speak. [...] By conjoining thought with gesture, Dada has left the realm of shadows to venture into solid ground.

André Breton¹⁰¹

Camminare è un *topos* artistico di lunga data che percorre l'iconografia della tradizione occidentale, assumendo, di volta in volta, associazioni religiose, mitiche, sociali o politiche¹⁰². Thierry Davila parla di "dimensione plastica del cammino" e sottolinea come l'iconografia del *marcheur* nella tradizione pittorica moderna sia sempre legata ad un trattamento allegorico, rimandando ad altro, ad associazioni e significati esterni¹⁰³. È solo dalla fine del XIX secolo, con gli studi cronofotografici di Eadweard Muybridge ed Etienne Jules Marey, che, invece, la rappresentazione del movimento umano perde ogni connotazione allegorica e simbolica per divenire oggetto di attenzione in sé aprendo la strada a un "approccio processuale allo spostamento nella scienza e nell'arte"¹⁰⁴.

Fra la fine del XIX secolo e l'inizio del XX anche lo spazio urbano acquisisce una rilevanza crescente nell'arte (almeno quanto nella letteratura). Con il Futurismo, città, mobilità e velocità divengono parole chiave dell'universo creativo, mentre nelle ricerche di pittori come Giacomo Balla e Umberto Boccioni, ma anche di fotografi come i fratelli Arturo e Anton Giulio Bragaglia e il loro fotodinamismo, la rappresentazione del movimento è oggetto di

¹⁰¹ André Breton, "Artificial Hells, Inauguration of the '1921 Dada Season'" (1921), cit. in Claire Bishop (a cura di), *Participation*, Whitechapel Gallery-The MIT Press, London-Cambridge 2006, p. 16.

¹⁰² Si veda Daniel Arasse, "La meilleure façon de marcher. Introduction à une histoire de la marche", in Id. (a cura di), *Un siècle d'arpenteurs. Les figures de la marche*, cit., pp. 36-60.

¹⁰³ Thierry Davila, *Marcher, Créer*, cit., p. 10 (traduzione mia). Sulla secolarizzazione della rappresentazione dell'uomo che cammina nell'iconografia della *promenade*, si veda anche Vanja Strukelj, "Promenade fra artificio e natura", in Italo Testa (a cura di), *Pensieri viandanti. Antropologia ed estetica del camminare*, Diabasis, Reggio Emilia 2008, pp. 63-86.

¹⁰⁴ Thierry Davila, *Marcher, Créer*, cit., p. 11. Molto numerosi sono gli studi sull'argomento. Fra le pubblicazioni più recenti, il volume pubblicato in occasione della retrospettiva di Muybridge alla Tate Britain di Londra; Philip Brookman (a cura di), *Eadweard Muybridge*, Tate Publishing, London 2010 e Georges Didi-Huberman, Laurent Mannoni, *Mouvements de l'air: Etienne-Jules Marey, photographe des fluides*, Gallimard, Paris 2004.

sperimentazione costante¹⁰⁵. In tutte queste esperienze si rimane, però, all'interno del regime della *rappresentazione*.

È con il Dadaismo che invece si passa, per la prima volta, dal regime della *rappresentazione* a quello della *presentazione*. Questo passaggio, per il critico francese Pierre Restany, è profondamente legato agli sviluppi della cultura urbana: “Lo statuto platonico dell'immagine non è stato veramente messo in discussione fino a quando l'espansione della cultura urbana ci ha portato da un'arte della rappresentazione a un'arte dell'appropriazione del reale, vale a dire della presentazione”¹⁰⁶. Questa appropriazione, nel caso della città, non può che configurarsi come fuoriuscita dell'artista dallo studio, dalla galleria, dal museo, e intervento diretto nello spazio urbano.

Fig.1: Tristan Tzara legge un comunicato alla chiesa di Saint-Julien-le-Pauvre, 14 aprile 1921.

È al gruppo Dada parigino che possiamo ricondurre la prima azione concreta nello spazio urbano: il 14 aprile 1921, il gruppo organizza un'escursione alla chiesa di Saint-Julien-le-Pauvre a Parigi (fig. 1) annunciata alla stampa con queste parole:

Aujourd'hui à 15 heures dans le jardin de l'église Saint-Julien-le-Pauvre [...], Dada inaugurant une série d'excursions dans Paris, invite gratuitement ses amis et adversaires à visiter avec lui les dépendances de l'église...¹⁰⁷

L'azione intendeva in realtà inaugurare una serie di incursioni in spazi quotidiani e banali della città come parte della Grande Saison Dada prevista per quell'anno e si proponeva come atto estetico consapevole, corredato da

¹⁰⁵ Anche in questo caso, numerosi studi sono dedicati all'argomento. Si vedano, fra gli altri, Giovanni Lista, *Futurismo: velocità e dinamismo espressivo*, KeyBook, Santarcangelo di Romagna 2002; Giovanni Lista, *Futurismo e fotografia*, Multhipla, Milano 1979.

¹⁰⁶ Pierre Restany, *Cette culture qui vient de la rue*, catalogo della mostra, Vitry-sur-Seine, 2000 (traduzione mia).

¹⁰⁷ Cit. in Christel Hollevoet, “Quand l'objet de l'art est la démarche. Flânerie, dérive et autres déambulations”, in *Exposé. Pertes d'inscription*, n. 2, 1995, pp. 115.

comunicati stampa, volantini, immagini e documentazioni¹⁰⁸. Poster sparsi per la città proclamavano che i dadaisti avrebbero rimediato all'“incompetenza di guide e ciceroni sospetti” offrendo visite guidate a una serie di luoghi e “in particolare a quelli che non hanno alcuna ragione di esistere” (fig. 2)¹⁰⁹. L'operazione non ebbe, in realtà, grande successo (anche a causa delle avverse condizioni meteorologiche) e finì per aumentare i dissapori già emergenti nel gruppo¹¹⁰. Le escursioni previste in altri luoghi di Parigi come i Buttes-Chaumont, il canale de l'Ourc o la stazione di Saint-Lazare, non furono mai realizzate¹¹¹.

Nonostante lo scarso successo e le polemiche interne, questa escursione sarà comunque destinata a rimanere una pietra miliare nell'arte del XX secolo. Già in questa operazione possiamo infatti trovare, condensate, molte delle istanze che saranno al centro della ricerca artistica del secondo dopoguerra.

In primo luogo, l'appropriazione di un contesto quotidiano, estraneo al sistema dell'arte. L'escursione Dada è il primo intervento nello spazio urbano e la prima azione estetica nel tessuto quotidiano. Come nota Careri, “è attraverso Dada che si attua il passaggio dal *rappresentare* la città del futuro all'*abitare* la città del banale” che segna il distacco fra Futurismo e Dadaismo¹¹². L'azione estetica non è volta a celebrare l'immagine progressista di una città in trasformazione attraverso la sua rappresentazione ma, al contrario, la banalità del quotidiano.

Fig. 2: Volantino dell'escursione a Saint-Julien-le-Pauvre distribuito ai passanti, 14 aprile 1921.

¹⁰⁸ Scrive Breton in *Entretiens*, “Il principio delle manifestazioni Dada non è abbandonato. Si decide che il loro svolgimento sarà diverso. Allo scopo sono previste una serie di visite-escursioni, scelte con criteri assai gratuiti...”; André Breton, *Entretiens*, 1952, cit. in Francesco Careri, *Walkscapes*, cit., p. 51.

¹⁰⁹ Cit. in RoseLee Goldberg, *Performance Art. From Futurism to the Present*, Thames and Hudson, New York 2001, p. 85 (traduzione mia).

¹¹⁰ Le guide designate erano Buffet, Aragon, Breton, Eluard, Fraenkel, Huszar, Péret, Picabia, Ribemont-Dessaignes, Rigaut, Soupault e Tzara ma Picabia, ad esempio, non si presentò a causa della sua opposizione alle attività Dada.

¹¹¹ Meno nota l'azione concepita a Berlino nei primi anni Venti dallo scrittore anarchico Walter Mehring come corollario alla presentazione della rivista satirica *Jadermann sein eigener Fussball*, una sorta di parata carnevalesca e irriverente in cui i redattori marciavano per la città a lenti passi portando pacchi della rivista “in guisa di corone mortuarie” (Walter Mehring, cit. in Paul Ardenne, *Un art contextuel*, cit., pp. 90-91).

¹¹² Francesco Careri, *Walkscapes*, cit., p. 46 (enfasi dell'originale).

L'azione si configura, al contempo, come un superamento del purismo modernista, dello statuto autonomo dell'opera d'arte, aprendo la strada a quell'affermazione delle pratiche contestuali che avverrà soltanto diversi decenni dopo. Come commenta Paul Ardenne, "il 'luogo' dell'arte si è spostato e, con lui, il corpo dell'artista, proiettandosi più che volentieri nelle maglie del mondo. Il corpo dell'artista è diventato un corpo in movimento"¹¹³.

Ma l'escursione dadaista si configura anche come un superamento dello stesso *ready-made*: Marcel Duchamp istituisce una frattura radicale nella ricerca artistica attraverso la scelta di un oggetto quotidiano, banale e anestetico, e la sua ricontestualizzazione nell'ambiente museale. Il sistema dell'arte, la cornice in cui l'opera viene esperita, e la scelta dell'artista, sancita dalla firma, divengono le nuove e uniche condizioni di legittimità dello statuto estetico dell'opera. L'escursione di Saint-Julien-le-Pauvre forza anche questo modello: nessun contesto estetico, ma una fuoriuscita dell'artista stesso nella banalità del quotidiano; nessun oggetto, ma l'appropriazione di una pratica quotidiana (la visita guidata) per sovvertirla dall'interno.

Anche i surrealisti si dedicano a escursioni e percorsi, ma le loro uscite sono fughe dalla città, si addentrano nella campagna e divengono viaggi iniziatici. Nel maggio del 1924, qualche mese prima della scrittura del *Manifesto del Surrealismo*, Breton, insieme ad Aragon, Morise e Vitrac si avventura nella campagna della Francia centrale in un percorso a piedi da Blois a Romorantin. L'animatore del gruppo surrealista ricorda,

L'assenza di scopo ci distacca assai presto dalla realtà, fa levare sotto i nostri passi fantasmi sempre più numerosi, sempre più inquietanti [...]. Un'esplorazione per nulla deludente, nonostante l'esiguità del suo raggio, perché esplorazione ai confini tra la vita cosciente e la vita di sogno¹¹⁴.

Anche in questo passo viene sottolineata la mancanza di finalità, il carattere gratuito dell'azione, proprio già della *flânerie*; per i surrealisti, però, il carattere disinteressato del camminare è il risultato della gestazione delle idee che saranno

¹¹³ Paul Ardenne, *Un art contextuel*, cit., p. 89 (traduzione mia).

¹¹⁴ André Breton, *Entretiens*, 1952, cit. in Francesco Careri, *Walkscapes*, cit., p. 53.

poi al centro della poetica surrealista *tout court*: la casualità, l'automatismo, l'inconscio. Come afferma Careri, "il viaggio, intrapreso senza scopo e senza meta, si era trasformato nella sperimentazione di una forma di *scrittura automatica nello spazio reale*, un'erranza letterario/campestre impressa direttamente nella mappa di un territorio mentale"¹¹⁵.

Se questa escursione del gruppo si allontana dallo spazio urbano, bisogna invece rivolgersi alla produzione letteraria surrealista per ritornare sulle tracce della città. Sia *Nadja* (1928) di Breton sia *Le paysan de Paris* (1928) di Louis Aragon ci presentano dei protagonisti che vagano senza meta per le strade di Parigi, eredi del *flâneur* e, al contempo, precursori della *dérive* situazionista¹¹⁶.

Anche in questo caso il camminare si configura come viaggio inconscio, determinato da istanze psichiche, che sembra estendere la pratica dell'automatismo dalla scrittura al cammino: la città appare come il territorio in cui perdersi, un labirinto che permette l'accesso allo sconosciuto; non è più un ambiente familiare all'abitante; la sua estensione e continua trasformazione la rendono un luogo da scoprire ed esplorare; il camminare scuote la percezione dell'ordinario, diviene una strategia di rivelazione di ciò che si cela dietro al velo della quotidianità. Per i surrealisti, l'inconscio della città, la sua natura di palinsesto storico costruito collettivamente, si manifesta nelle situazioni più comuni, dalle *affiches* alle scritte sui muri. Questa ridefinizione e riscrittura del banale e del consueto è testimoniata dalle battute del poeta Jacques Baron che, nelle sue memorie, parla delle deambulazioni di gruppo nella Parigi degli anni Venti:

Nous nous promenions donc à travers un Paris bien réel avec des tendresses particulières pour certaines rues, certains monuments, certaines maisons [...]. Toute idée de système étant exclue, on peut penser, cependant, que nos pérégrination

¹¹⁵ Idem, p. 54 (enfasi dell'originale).

¹¹⁶ André Breton, *Nadja* (1928), Einaudi, Torino 2007; Aragon, *Il paesano di Parigi (Le paysan de Paris)*, 1928), Il Saggiatore, Milano 1982. La novella di Aragon è anche al centro della riflessione di Benjamin e oggetto di alcune citazioni nei *Passages*.

citadines furent dirigées par un certain besoin de donner au décor une couleur nouvelle et un dessin nouveau¹¹⁷.

Baron prospetta la possibilità di conferire nuovo colore e un nuovo aspetto all'ambiente semplicemente attraversandolo, esprimendo una visione del camminare come modalità di interazione biunivoca con lo spazio urbano e azione creativa.

In accordo con questa visione della città come riserva di incontri con l'inconscio, Breton ipotizzò la formalizzazione della percezione dello spazio in "mappe influenzali" che rappresentassero, attraverso colorazioni diverse, le sensazioni che i diversi ambienti provocano in colui che li attraversa. Questo tentativo di mappatura esperienziale della città, come nota Careri, manifesta "una sorta di investigazione psicologica del proprio rapporto con la realtà urbana" e anticipa molti aspetti che saranno poi sviluppati ulteriormente dai lettristi e dai situazionisti¹¹⁸.

In ogni caso, il percorso urbano rimane per i surrealisti più un'esperienza da riversare sulla carta, da finalizzare attraverso la produzione letteraria, che una strategia estetica in sé. Dovremo attendere le pratiche lettriste e situazioniste per assistere a una espansione della letteratura nelle arti e nell'architettura in cui il camminare assume un ruolo di primo piano.

1.2.2 Camminare come riappropriazione ludica dello spazio: Situazionismo

All'inizio degli anni Cinquanta, il vagare disinteressato nei meandri della città acquisisce un più esplicito valore politico nelle riflessioni dei componenti dell'Internazionale Lettrista (e in seguito, dal 1957, dell'Internazionale Situazionista). Le deambulazioni surrealiste saranno accusate di non aver portato alle estreme conseguenze l'eredità anti-artistica dadaista indulgendo invece sulle

¹¹⁷ Jacques Baron, *L'an I du Surréalisme suivi de l'an dernière*, Denoël, Paris 1969, cit. in Christel Hollevoet, "Quand l'objet de l'art est la démarche. Flânerie, dérive et autres déambulations", in *Exposé. Pertes d'inscription*, n. 2, 1995, p. 116.

¹¹⁸ Francesco Careri, *Walkscapes*, cit., p. 57.

forze dell'inconscio e del caso¹¹⁹. I situazionisti rifiuteranno entrambi nel tentativo di conferire all'esplorazione urbana un carattere para-scientifico attraverso l'adozione di un metodo di indagine del reale basato sul camminare.

A Guy Debord dobbiamo infatti la prima definizione specifica della *dérive*, il camminare senza scopo per la città, che verrà poi descritta sul primo numero dell'*Internationale Situationniste* in questi termini:

Mode de comportement expérimental lié aux conditions de la société urbaine: technique du passage hâtif à travers des ambiances variées. Se dit aussi, plus particulièrement, pour désigner la durée d'un exercice continu de cette expérience¹²⁰.

Con il Situazionismo, la deriva urbana non si limita ad assumere il ruolo di mezzo estetico (o, meglio, anti-estetico) ma – in accordo con un più generale rifiuto dell'arte a favore dell'azione diretta nello spazio e nella vita reale – diventa anche strumento politico di sovversione del sistema capitalistico del dopoguerra, rivendicando con più forza il valore del camminare disinteressato come pratica di resistenza all'ideologia dominante¹²¹.

¹¹⁹ Idem.

¹²⁰ "Définitions", in *Internationale Situationniste*, n. 1, giugno 1958, p. 12, in Mirella Bandini, *L'estetico il politico. Da Cobra all'Internazionale Situazionista 1948/1957*, Costa & Nolan, Milano 1999, p. 295. Già prima della formazione dell'Internazionale Situazionista, nel 1957, il gruppo lettrista aveva iniziato a elaborare una teoria del vagare urbano attraverso una serie di pubblicazioni dedicate all'esplorazione di Parigi come la *Description raisonnée de Paris (Itinérarier pour une nouvelle ance de voyages)* di Jacques Fillon (1955) o il saggio *Formulaire pour un urbanisme nouveau* di Ivan Chtcheglov (Gilles Ivain), scritto nel 1953 ma pubblicato solo nel 1958, in cui per la prima volta compare il termine *dérive*. Chtcheglov propone un nuovo ambiente urbano come metodo per contrastare la crescente banalizzazione della vita quotidiana: lo spazio costruito dovrà riflettere la partecipazione emotiva degli abitanti e, di conseguenza, l'artista descrive interi quartieri sulla base di uno spettro di sensazioni riscontrabili casualmente nell'ambiente urbano. Guy Debord riunirà questi spunti nei due fondamentali saggi *Introduction à une critique de la géographie urbaine* (1955) e *Théorie de la dérive* (1956). Tutti i testi sono inclusi, in traduzione inglese, in Ken Knabb (a cura di), *Situationist International Anthology*, Bureau of Public Secrets, Berkeley 2006.

¹²¹ Sul rapporto fra arte e istanze politiche nell'Internazionale Lettrista e nell'Internazionale Situazionista si veda, fra gli altri: Mirella Bandini, *L'estetico il politico. Da Cobra all'Internazionale Situazionista 1948/1957*, cit. L'Internazionale Situazionista nasce nel 1957 da una costola dell'Internazionale Lettrista di cui contesta proprio le preoccupazioni artistiche per promuovere invece un programma politico rivoluzionario di matrice marxista. Carl Lavery nota al riguardo: "unlike Dadaism, which wanted to abolish art in politics, and Surrealism, which sought to abolish politics in art, Situationism strove to resolve this dichotomy dialectically. In philosophical terms, this led Situationism to combine Marx's desire to change society with

Vagare per la città lasciandosi attrarre e guidare dall'ambiente stesso e dalla infinita riserva di stimoli che il tessuto urbano propone diviene, per i componenti del gruppo, una modalità per opporsi al sistema; al sistema dell'arte e alle sue sedi deputate ma, soprattutto, al sistema capitalistico *tout court* e alla sua enfasi sulla produttività. La *dérive* diventa una pratica collettiva di spaesamento che si colloca in profonda antitesi con lo stile di vita borghese per proporre, invece, una modalità sperimentale di abitazione degli spazi in cui attuare comportamenti alternativi e riscoprire il carattere ludico della vita quotidiana.

Questo “spaesamento continuo” è alla base dell'investigazione situazionista degli effetti psichici della città su chi la attraversa. La “psicogeografia” riconosce una mutua relazione, una interdipendenza costitutiva, fra spazio urbano e individuo che lo percorre. Il termine appare per la prima volta sulla rivista dell'Internazionale Lettrista *Potlatch* che, sul primo numero, pubblicato il 22 giugno del 1954, propone il “Gioco psicogeografico della settimana”, mentre sul numero seguente “L'esercizio di Psicogeografia” di Guy Debord¹²².

Queste prime apparizioni del termine sono comunque contraddistinte da un tono giocoso che richiama le pratiche dadaiste, lontano dal tentativo di definizione metodologicamente rigorosa che appare invece nel testo *Introduction à une critique de la géographie urbaine*, pubblicato da Debord sulla rivista belga *Les Lèvres Nues* nel settembre del 1955. In questo saggio, Debord definisce l'oggetto e gli scopi della psicogeografia:

La *psychogéographie* se proposerait l'étude des lois exactes, et des effets précis du milieu géographique, consciemment aménagé ou non, agissant directement sur le comportement affectif des individus. L'adjectif *psychogéographique*, conservant un assez plaisant vague, peut donc s'appliquer aux données établies par ce genre d'investigation, aux résultats de leur influence sur les sentiments humains, et même plus généralement à toute situation ou toute conduite qui paraissent relever du même esprit de découverte¹²³.

Nietzsche's calls to treat life as a work of art”; Carl Lavery, “Situationism”, in Nicolas Whybrow (a cura di), *Performance and the Contemporary City. An Interdisciplinary Reader*, cit., p. 92.

¹²² Libero Andreotti, Xavier Costa (a cura di), *Theory of the Derive and Other Situationist Writings on the City*, Museu d'art Contemporani, Barcelona 1996, p. 42 (traduzione mia).

¹²³ Guy Debord, “Introduction à une critique de la géographie urbaine”, in *Les lèvres nues*, n. 6, Bruxelles, 1955.

Questa definizione viene ulteriormente depurata e asciugata sul primo numero de l'*Internationale Situationniste*, dove la psicogeografia viene definita come “lo studio degli effetti specifici dell’ambiente geografico, organizzati consapevolmente o meno, sulle emozioni e i comportamenti degli individui”¹²⁴. Debord riconosce allo spazio urbano un forte impatto emotivo e comportamentale sull’individuo; un impatto che va analizzato rigorosamente per porre le fondamenta di un nuovo ambiente pianificato sulla base dei desideri degli abitanti. La *dérive* diventa lo strumento di questa indagine, il mezzo per sondare, sperimentare, registrare e classificare le infinite combinazioni di ambienti e atmosfere presenti nello spazio urbano, la base empirica di una nuova cartografia sovversiva e di un nuovo “urbanesimo unitario”¹²⁵.



Fig. 3: Guy Debord, *The Naked City*, 1957.

¹²⁴ “Definitions”, cit., p. 295.

¹²⁵ Sulla cartografia situazionista si veda: David Pinder, “Subverting cartography: the Situationists and maps of the city”, in *Environment and Planning A*, vol. 28, 1996, pp. 405-427. Fra le mappe psicogeografiche ricordiamo le celebri *Guide psychogeographique de Paris* e *The Naked City* (fig. 3) di Debord, entrambe del 1957. Sull’urbanesimo unitario si veda: Tom McDonough, “Introduction”, in Id. (a cura di), *The Situationists and the City*, Verso, London-New York 2009; Francesco Careri, *Constant. New Babylon, una città nomade*, Testo & Immagine, Roma 2001; Iain Borden, Sandy McCreery (a cura di), *New Babylonians*, *Architectural Design*, vol. 71, n. 3, giugno 2001.

Il vagare nello spazio urbano assume, quindi, una programmaticità concreta e una finalità politica dichiarata che mira alla radicale trasformazione dell'ambiente urbano e, di conseguenza, della vita quotidiana. In questo modo, “la *dérive* toglie la figura del ‘girovago’ dal regno dello spettatore disinteressato o dell’artista e la colloca nella posizione sovversiva di un rivoluzionario che segue un programma politico”¹²⁶.

Camminare, per i situazionisti, non è soltanto una modalità di lettura e percezione dello spazio urbano, ma diventa uno strumento di trasformazione radicale sia della sua forma sia del suo funzionamento. Thierry Davila parla di “processo cinematografico” di messa in forma del movimento, di un montaggio degli ambienti urbani “produttore di momenti di accelerazione e di rottura”, di uno svolgimento non lineare ma frammentario, portato avanti a mò di *collage*¹²⁷. Questa discontinuità spazio temporale della deambulazione è direttamente riversata nelle rappresentazioni cartografiche di Debord, come *The Naked City* (1957, fig. 3) in cui la topografia urbana è frantumata in isole urbane collegate da vettori indicanti percorsi. La *dérive* ridefinisce l’immagine della città, ne riscrive forma, struttura e contenuto.

Uno dei rari esempi di traduzione della teoria debordiana in prassi concreta rimane, però, *Essai de description psychogéographique des Halles* (1958) di Abdelhafid Khatib, che fornisce una analisi sul campo del quartiere di Les Halles a Parigi¹²⁸. Per il resto, la psicogeografia situazionista stentò a trovare una applicazione concreta e rimase allo stadio di elaborazione teorica. Nonostante questa mancanza di traduzione in prassi, il Situazionismo rimane un’esperienza fondamentale per l’uso della città come terreno di gioco creativo e azione sperimentale, ma soprattutto come “luogo di potenziale reciprocità e comunità, la

¹²⁶ Merlin Coverley, *Psychogeography*, cit., p. 97 (traduzione mia).

¹²⁷ Thierry Davila, *Marcher, Créer*, cit., pp. 30-31.

¹²⁸ Abdelhafid Khatib, “Attempt at a Psychogeographical description of Les Halles” (“Essai de description psychogéographique des Halles”, in *Internationale Situationniste*, n. 2, dicembre 1958), in Libero Andreotti, Xavier Costa (a cura di), *Theory of the Derive and Other Situationist Writings on the City*, cit., pp. 72-77. Un'altra *dérive* collettiva fu organizzata ad Amsterdam nel 1960 dove tre gruppi vagavano per la città per un periodo di tre giorni scambiandosi impressioni tramite walkies-talkies mentre Constant trascriveva gli itinerari simultaneamente su di una carta.

scommessa spaziale cruciale di ogni progetto di trasformazione sociale radicale”, come afferma Tom McDonough¹²⁹.

Il Situazionismo trasforma il percorso in atto ludico di riappropriazione del territorio e di indagine delle possibilità espressive dello spazio urbano. Il carattere disinteressato e gratuito dell'attraversamento della città – che per il *flâneur* è una ironica presa di distanza dalla produttività e dal progresso – diviene la pietra miliare di un diverso uso del tempo e dello spazio in grado di scardinare le briglie costrittive del capitalismo e restituire alla vita quotidiana il suo carattere ludico. Con il Situazionismo si passa, come afferma Constant, “dal concetto di circolazione come supplemento del lavoro e come distribuzione nelle diverse zone funzionali della città alla circolazione come piacere e come avventura”¹³⁰.

1.2.3 “No walk, no work”¹³¹. *Fluxus, Performance, Land Art, Concettuale*

*Walk during a few moments very consciously in a certain direction;
simultaneously an infinite number of living creatures in the universe
are moving in an infinite number of directions.*

Stanley Brouwn¹³²

A partire dagli anni Sessanta, il camminare diviene mezzo artistico in sé sempre più sfruttato da artisti afferenti a diverse tendenze e aree di ricerca. Con l'affermazione delle pratiche performative da una parte, e di quelle contestuali dall'altra, il percorso, nel suo ruolo di istanza di mediazione fra individuo e ambiente, assume una rilevanza e una pervasività inedita. Lo sviluppo, nell'arte, di pratiche performative incentrate sul corpo e il rinnovamento della danza portato avanti da coreografi come Merce Cunningham, Ivonne Rainer, il Judson Dance Theater e il San Francisco Dance Workshop fondato da Anna Halprin si realizza

¹²⁹ Tom McDonough, *The Situationists and the City*, cit., p. 3 (traduzione mia).

¹³⁰ Constant, “Un'altra città per un'altra vita”, in *Internationale Situationniste*, n. 3, 1959, p. 37; cit. in Francesco Careri, *Walkscapes*, cit., p. 76.

¹³¹ Hamish Fulton, cit. in Gilles A. Tiberghien, “La Marche, émergence et fin de l'œuvre”, in Daniel Arasse (a cura di), *Un siècle d'arpenteurs. Les figures de la marche*, cit., p. 246.

¹³² Stanley Brouwn, *art & project bulletin 11*, 1969, cit. nel comunicato stampa della mostra Stanley Brouwn. Books, http://www.christineburgin.com/exhibitions/eh_brouwn_2002.html (ultimo accesso 30 agosto 2011).

in un interesse verso l'azione banale, minimale, ordinaria, verso l'atto corporeo primario che trova nel camminare uno dei suoi paradigmi¹³³.

D'altro canto, camminare diviene una strategia di espansione della scultura nel territorio e, al contempo, una modalità di intervento nello spazio pubblico e nella quotidianità in accordo con le tendenze più ampie all'espansione dell'azione estetica al di fuori delle sedi deputate caratteristica di questi anni e al tentativo di fusione fra arte e non-arte al centro di numerose ricerche del periodo, dall'Happening a Fluxus¹³⁴. Come afferma il filosofo francese Gilles A. Tiberghien,

Loin de tout formalisme la marche est un creuset où se recompose l'art avec ses dimensions aussi bien éthiques, sociales que psychologiques [...] que le modernisme avait banni. Au-delà de la marche, ce sont les gestes les plus quotidiens de notre existence sociale qui font l'objet d'une réévaluation à travers des pratiques artistiques dont le presque rien n'est pas nécessairement n'importe quoi¹³⁵.

Se artisti accostati alla Land Art come Richard Long e Hamish Fulton fanno del camminare nella natura il loro mezzo espressivo privilegiato dedicandosi a sommesse azioni di esplorazione del territorio, tanti altri si serviranno del camminare, invece, per confrontarsi con lo spazio urbano¹³⁶. In queste ricerche, il percorso diviene un mezzo per sperimentare ed esperire il reale

¹³³ Si veda, ad esempio, il numero di performance incentrate sulla decostruzione del camminare realizzate da Bruce Nauman, fra cui *Playing a Note on the Violin While I Walk Around the Studio* (1967-68) o *Walking in an Exaggerated Manner around the Perimeter of a Square* (1967-68) e lo sviluppo, negli anni seguenti, di installazioni in cui è richiesto l'attraversamento da parte del fruitore, a partire da *Performance Corridor* (1969). Per una ricognizione sulle arti performative e le intersezioni fra ricerche artistiche, teatrali e la danza durante gli anni Cinquanta e Sessanta, si veda RoseLee Goldberg, "Living Art c. 1933 to the 1970s", in Id., *Performance Art. From Futurism to the Present*, Thames and Hudson, New York 2001, pp. 121-151.

¹³⁴ Per una analisi dei rapporti fra la fenomenologia del camminare nella ricerca artistica degli anni Sessanta e Settanta e l'"espansione di campo" della scultura indagata da Rosalind Krauss, si veda Francesco Careri, "Land Walk", in Id., *Walkscapes*, cit., pp. 87-128. Per una panoramica sui rapporti fra gli spazi espositivi e la ricerca artistica in questo periodo si veda: Julie H. Reiss, *From Margin to the Center. The Spaces of Installation Art*, The MIT Press, Cambridge-London 2001.

¹³⁵ Gilles A. Tiberghien, "La Marche, émergence et fin de l'œuvre", cit., p. 250.

¹³⁶ Richard Long, per descrivere la differenza della sua ricerca rispetto a quella dello scultore minimal Carl Andre, afferma, "Quello che distingue il suo lavoro dal mio è che lui ha fatto delle sculture piatte sulle quali possiamo camminare. [...] Mentre la mia arte consiste nell'atto stesso del camminare". Richard Long, cit. in Francesco Careri, *Walkscapes*, cit., p. 89. Sulla pratica deambulatoria nella Land Art la bibliografia è molto ampia: si rimanda a Anne-François Penders, *En chemin, le land art*, cit.

in prima persona e acquisisce una centralità tale che lo storico dell'arte Paul Ardenne può, nel saggio *Un Art contextuel* (2004), descrivere il percorso come primo atto di presenza artistica nello spazio urbano:

L'artiste contextuel est un marcheur doublé d'un promeneur impénitent. Qu'il adopte le rythme du *flâneur*, dont Baudelaire fit l'éloge dans *Le Peintre de la vie moderne*, qu'il force au contraire le chemin, sans ménagement, en déchirant le tissu urbain plus qu'en l'ouvrant, son attitude recèle la même obsession: à parcourir l'espace de manière physico-mentale, à des fins d'exploration¹³⁷.

L'artista concettuale olandese Stanley Brouwn si dedica ad azioni nello spazio urbano dall'inizio degli anni Sessanta ponendosi in testa alla sperimentazione peripatetica nell'arte di questi anni. Per *This Way Brouwn* (1960-64) chiede a passanti scelti casualmente nella folla di disegnare il percorso da un punto all'altro della città confrontando la descrizione orale con la rappresentazione grafica del percorso e appropriandosi di queste "carte"; il progetto attua un processo di soggettivizzazione e riduzione minimale della rappresentazione cartografica e, al tempo stesso, una riduzione analitica dell'esperienza vissuta tipica delle ricerche concettuali (fig. 4). Come afferma Christel Hollevoet, "*This Way Brouwn* rappresenta l'idea della città labirinto, il bisogno di situarsi e di suscitare istantaneamente l'immagine mentale di una città versatile, polimorfa, dove lo spirito può errare liberamente"¹³⁸. Nello stesso anno in cui inizia *This Way Brouwn*, il 1960, l'artista realizza ad Amsterdam *Footsteps on Paper* incollando dei fogli di carta a terra e raccogliendo le impronte dei passanti. In questi lavori, il camminare non è attuato, ma viene indagato dall'artista attraverso un processo di registrazione, raccolta e traduzione dei percorsi quotidiani dei passanti incontrati aleatoriamente per strada. In altre opere, di vocazione più esplicitamente concettuale, è la misura del percorso ad essere al centro della riflessione dell'artista: in *Distances on Paper* (1976-81), ad esempio, Brouwn converte i suoi percorsi in diverse unità di misura (metro, passo ecc.) trasformando l'esperienza in dato analitico.

¹³⁷ Paul Ardenne, *Un art contextuel*, cit., pp. 88-89.

¹³⁸ Christel Hollevoet, "Déambulations dans la ville, de la flânerie et la dérive. L'appréhension de l'espace urbain dans Fluxus et l'art conceptuel", in *Parachute*, n. 68, 1992, p. 24 (traduzione mia).

È invece in *Steps*, un'azione realizzata nel 1971 in occasione di una mostra allo Stedelijk Museum ad Amsterdam, che l'artista si mette in cammino dall'Olanda al Nord Africa per tutta la durata della mostra (dal 18 marzo al 18 aprile). Brouwn conta ogni suo passo in un lungo percorso che lo porta ad attraversare paesi che non ha mai visitato (Belgio, Spagna, Marocco, Algeria) e telefona ogni giorno al museo per comunicare il numero di passi effettuato convertendo l'esperienza del viaggio in puro dato numerico¹³⁹.

Fig. 4: Stanley Brouwn, *This Way Brouwn*, 1961.

In questi anni le azioni negli spazi urbani legate all'attraversamento si moltiplicano, così il progetto *Ground Mutations – Shoe Prints*, realizzato fra New York e il New Jersey nel 1969 da Dennis Oppenheim, consiste nell'imprimere le impronte delle proprie scarpe sul terreno ricoperto di neve per tre mesi lasciando che si mescolino a quelle degli altri sconosciuti passanti e ricavandone, in seguito, dei diagrammi attraverso una comparazione con la mappa della città.

Anche Yoko Ono, negli stessi anni, realizza numerose azioni incentrate sul cammino o trasferisce l'esperienza al fruitore tramite *event cards* Fluxus (istruzioni per performance quotidiane): nel 1962, a Parigi, invita il pubblico ad attraversare tutte le pozzanghere della città e, recuperando in chiave ludica le istanze situazioniste, chiede all'ipotetico esecutore di “disegnare una carta per perdersi”¹⁴⁰ (*Map Piece*, 1964), mentre nel 1968, con il film *Rape*, anticipa il più noto *Following Piece* di Vito Acconci (1969), facendo inseguire per 10 giorni da una troupe televisiva una donna in tutti i suoi percorsi nella città di Londra e documentandoli con la cinepresa¹⁴¹.

¹³⁹ Si veda il catalogo della mostra Stanley Brouwn, *Steps*, Stedelijk Museum, Amsterdam 1971.

¹⁴⁰ *Map Piece* fa parte della serie di istruzioni di matrice Fluxus scritte da Yoko Ono nei primi anni Sessanta e riporta titolo, istruzioni e data: “MAP PIECE / Draw a map to get lost / 1964 spring”. Le istruzioni dell'artista sono raccolte in Yoko Ono, *Grapefruit. A Book of Instruction and Drawings* (1964), Simon & Schuster, New York 2000. Celebre anche l'*event score* di La Monte Young, *Composition 1960 No. 10* che consiste nell'istruzione “draw a straight line and follow it”.

¹⁴¹ Di natura omologa, ma opposta, *Le Détective* di Sophie Calle (1981): l'artista chiede alla madre di ingaggiare un detective per inseguirla nei suoi spostamenti nelle strade di Parigi. In questo caso prevale una attitudine autobiografica e uno svelamento dell'intimità dell'artista che è al cuore della poetica dell'artista francese.

L'idea alla base di *Following Piece*, una delle prime performance di Acconci realizzata quotidianamente per un mese a New York, è di inseguire passanti scelti a caso fino a quando non fossero entrati in uno spazio privato. La performance sarebbe durata pochi minuti così come alcune ore, in funzione delle scelte e dei percorsi della sconosciuta “vittima” dell'inseguimento. Questo lavoro, così come *Rape*, problematizza la relazione ambigua fra pubblico e privato nelle strade della città, la pervasività dei media nelle nostre vite quotidiane e, come *This Way Brown*, si avvale della possibilità di infiniti e aleatori incontri con gli sconosciuti tipica della cultura urbana¹⁴².

Fig. 5: George Maciunas, *Free Flux-Tours*, poster, 1976.

Sulla stessa linea di *Map Piece* di Yoko Ono si pongono i *Free Flux Tours* (fig. 5) organizzati da George Maciunas e altri affiliati Fluxus a New York ogni giorno dall'1 al 16 maggio del 1976: ripercorrendo le orme della prima escursione dadaista a Parigi, i tour Fluxus coinvolgono i partecipanti in una serie di escursioni in luoghi banali e marginali di Soho e ricalcano a livello formale, ma ribaltandone la logica, i tour guidati per turisti con titoli come *Subterranean Tour*, *Exotic Sites* e *Souvenir Hunt*.

Già alla fine degli anni Sessanta Robert Smithson aveva in realtà realizzato dei tour guidati nelle zone suburbane di New York con il progetto *The Monuments of Passaic*, presentato alla Virginia Dwan Gallery nel 1967. La mostra si articolava in una mappa, *Negative Map Showing Region of Monuments along the Passaic River*, e 24 fotografie raffiguranti i cosiddetti “monumenti”, in realtà costruzioni e parti del paesaggio suburbano di Passaic (città di origine di Smithson). Il pubblico era invitato a recarsi sul posto ed esplorare queste zone, questa “terra che ha dimenticato il tempo”¹⁴³. Nello stesso periodo esce anche un intervento dell'artista sulla rivista *Artforum* che appare come una ulteriore emanazione del progetto configurandosi come una sorta di diario di viaggio in cui

¹⁴² Si veda, fra gli altri, Edward Levine, “In Pursuit of Acconci”, in *Artforum*, vol. 15, n. 8, aprile 1977; pp. 38-41; Dörte Zbikowski, *Vito Acconci : “Following Piece”, 1969*, in ZKM website, <http://hosting.zkm.de/ctrlspace/d/texts/01?print-friendly=true> (ultimo accesso 7 settembre 2011).

¹⁴³ Robert Smithson cit. in Francesco Careri, *Walkscapes*, cit., p. 118.

l'artista racconta in prima persona l'esplorazione di questi territori sconosciuti, in cui natura e cultura appaiono intimamente mescolati e in cui il paesaggio è il prodotto della riassimilazione del costruito da parte della natura¹⁴⁴.

Di carattere ludico e partecipativo è la *Journée dans la rue* realizzata a Parigi il 6 aprile del 1966 dal Groupe de Recherche d'Art Visuel (composto da Garcia Rossi, Julio Le Parc, François Morellet, Francisco Sobrino, Joël Stein e Jean-Pierre Yvaral). Obiettivo di questa azione è la sovversione della routine quotidiana attraverso azioni stranianti, che potrebbero essere accostate alla "costruzione di situazioni" situazionista, e piccoli innesti nel tessuto della vita comune¹⁴⁵. Gli artisti dichiarano infatti:

La ville, la rue est tramée d'un réseau d'habitudes et d'actes chaque jour retrouvés. Nous pensons que la somme de ces gestes routiniers peut mener à une passivité totale ou créer un besoin général de réaction. Dans le réseau des faits répétés et retrouvés d'une journée de Paris, nous voulons mettre une série de ponctuations délibérément orchestrées. La vie des grandes ville pourrait être bombardée de façon massive non pas avec des bombes, mais avec des situations nouvelles sollicitant une participation et une réponse de ses habitants¹⁴⁶.

La ripetizione abitudinaria è sovvertita attraverso un percorso di otto ore da Châtelet all'Odéon che attraversa Montparnasse, il Quartiere Latino, le Tuileries e che, ad ogni fermata, presenta al pubblico di passanti oggetti con cui interagire in modo inusuale, dei catalizzatori di esperienze non ordinarie nell'ordinarietà del contesto quotidiano (un oggetto cinematografico abitabile posto all'entrata della stazione della fermata della metropolitana Opéra o dei fischietti regalati agli spettatori dei cinema d'essai, ad esempio)¹⁴⁷.

¹⁴⁴ Robert Smithson, "The Monuments of Passaic", in *Artforum*, vol. 6, n. 4, dicembre 1967, pp. 48-51.

¹⁴⁵ La definizione di "situation construite" riportata sul primo numero dell'*Internationale situationniste* è la seguente: "Moment de la vie, concrètement et délibérément construit par l'organisation collective d'une ambiance unitaire et d'un jeu d'événements"; "Définitions", in *Internationale situationniste*, n. 1, giugno 1958, p. 12, pubblicato in Mirella Bandini, *L'estetico il politico. Da Cobra all'Internazionale Situazionista 1948/1957*, cit., p. 295.

¹⁴⁶ Estratto del volantino distribuito ai passanti, cit. in Paul Ardenne, *Un art contextuel*, cit., pp. 104-105.

¹⁴⁷ Per una trattazione esaustiva si rimanda a GRAV. *Stratégies de participation – Groupe de Recherche d'Art Visuel. 1960/1968*, catalogo della mostra, C.N.A.C. Magasin, Grenoble 1998, pp. 172-179.

Mappare, lasciare le proprie impronte, registrare il proprio percorso, inseguire, esplorare... In tutti questi lavori, il corpo dell'artista (e, nel caso del progetto di Smithson, dei *Free Flux-Tours* e della *Journée dans la rue*, anche quello del pubblico) è utilizzato come mezzo di percezione o di trasformazione del paesaggio urbano, come base di quel processo di "lettura-scrittura" dello spazio urbano che, per Augoyard, è alla base del camminare. Se, col Situazionismo, la *dérive* assume un esplicito significato politico di riappropriazione dello spazio urbano e sua trasformazione in un territorio di partecipazione ludica collettiva, nelle ricerche del decennio successivo camminare diviene sinonimo di sperimentazione, di esperienza, di ricerca, di relazione con l'ambiente urbano o la sfera pubblica *tout court* seguendo istanze eterogenee. L'impronta diviene un segno autobiografico disperso nell'ambiente (Dennis Oppenheim); il percorso urbano è usato come metodo di indagine topologica o analitica (Brouwn, Huebler) oppure viene smaterializzato e disincarnato in misurazione, cifra, o sintetizzato nella sua resa grafica (Brouwn) o ancora trasformato in marcia carnevalesca e sovversiva (GRAV); l'esplorazione della periferia industriale viene proposta come esperienza estetica (Smithson), mentre, con Fluxus, l'immaginario culturale legato al turismo viene sovvertito in modalità paragonabili alla visita dadaista a Saint-Julien-le-Pauvre.

Ciò che si afferma, nella varietà degli approcci, è un processo migratorio dell'arte, un "nuovo trattamento dello spazio instaurato non solo in seno alle opere, ma nel movimento degli artisti stessi", come afferma il critico Jean-Pierre Criqui¹⁴⁸. È una generalizzata duplice fuoriuscita delle opere dalle sedi deputate e dell'artista dallo studio; è lo spazio quotidiano a divenire contesto di produzione e al contempo di ricezione dell'opera mentre, allo stesso tempo, la prassi quotidiana (il percorso e le sue incarnazioni: il detective, il cartografo, la guida turistica) viene appropriata, ridefinita, sovvertita.

¹⁴⁸ Jean-Pierre Criqui, "Like a Rolling Stone: Gabriel Orozco", in *Artforum*, n. 8, April 1996 (traduzione mia).

1.2.4 L'esplosione dell'urbano: dagli anni Novanta alle ricerche recenti

Questo processo di *déplacement* della prassi e della ricezione artistica raggiunge piena maturazione negli anni Novanta, che vedono anche un'esplosione delle pratiche peripatetiche. Se durante gli anni Sessanta e Settanta paesaggio naturale e spazio urbano sono frequentati in egual misura dagli artisti, nelle decenni successive la metropoli prende decisamente il sopravvento e, come afferma Davila, “il contesto urbano si afferma nell'arte contemporanea come il quadro dominante in cui si esprime il nomadismo”¹⁴⁹.

Questa centralità dell'urbano nella fenomenologia dell'arte sembra andare di pari passo con le trasformazioni e l'espansione della città negli ultimi decenni del XX secolo, con la fine della tradizionale opposizione città/campagna, la progressiva urbanizzazione del mondo e l'affermazione di nuove forme di mobilità fisica e virtuale determinate dallo sviluppo dei trasporti e delle tecnologie di telecomunicazione.

Gabriel Orozco, Francis Alÿs e il collettivo italiano Stalker/Osservatorio Nomade rappresentano gli esempi più radicali e coerenti di un più folto gruppo di “nuovi nomadi urbani” per cui, in accordo con queste trasformazioni, la città diviene una estensione senza soluzione di continuità su scala globale o una struttura in espansione.

Se Davila riconduce queste nuove esperienze artistiche al *flâneur* baudelariano per “la sua iscrizione nello spazio urbano, e quindi a questa disponibilità alla vita, al ritmo e al movimento che lo caratterizza”¹⁵⁰, le modalità operative messe in campo dagli artisti contemporanei appaiono varie ed eterogenee, ma sono accomunate dalla consapevolezza che il fatto urbano non è ormai più circoscritto a una città dotata di centro e di confini chiari e netti ma, al contrario, è una rete sempre più vasta le cui trasformazioni appaiono tutt'altro che prevedibili. Gli artisti odierni vivono ed esprimono la condizione determinata dalla crescente urbanizzazione del mondo che rappresenta una “traduzione

¹⁴⁹ Thierry Davila, *Marcher, Créer*, cit., p. 29 (traduzione mia).

¹⁵⁰ Ibidem. Per una panoramica sulle pratiche peripatetiche contemporanee e una loro suddivisione sulla base delle modalità operative: Thierry Davila, “Errare humanum est* (remarques sur quelques marcheurs de la fin du XX^e siècle)”, in Daniel Arasse (a cura di), *Un siècle d'arpenteurs. Les figures de la marche*, cit., pp. 254-310.

spaziale” e, al contempo, una cristallizzazione delle contraddizioni della globalizzazione stessa¹⁵¹. Rimane comunque quella opposizione alla logica produttivista ed efficientista del tardo capitalismo che caratterizzava il *flâneur* e, in seguito, le pratiche dei dadaisti, dei surrealisti e dei situazionisti:

le marcher actuel récupère une activité, a priori non assimilable économiquement à un temps de travail, pour lui donner de la valeur et situer en elle l'origine et la fin de la production véritable, de la création. Il oppose sa lenteur, sa nonchalance et sa disponibilité [...] à toute logique productiviste et à tout formantage par le marché¹⁵².

Stalker è un soggetto collettivo interdisciplinare interessato a esplorare le trasformazioni e il divenire urbano¹⁵³. Se la visione della città contemporanea può essere ricondotta alla dicotomia razionale/irrazionale, pianificato/non pianificato, Stalker si colloca nel secondo polo, nell'interpretazione dello spazio urbano come mutamento continuo, flusso, luogo di spaesamento e circolazione incessante.

Il camminare, nelle prime azioni di Stalker, è inteso come forma corporea e fisica di conoscenza, investimento e riappropriazione dei vuoti urbani, quelle “aree interstiziali e di margine, spazi abbandonati o in via di trasformazione”, denominati “territori attuali”¹⁵⁴. Un percorso di mappatura esperienziale, fisica e psichica, in cui chi cammina e i luoghi che attraversa si determinano e ridefiniscono in un rapporto di reciprocità: se l'ambiente agisce sull'individuo che

¹⁵¹ Si veda, a questo proposito, Marc Augé, *Per una antropologia della mobilità*, cit., capitolo “L'Urbanizzazione del mondo”, pp. 19-35; “L'urbanizzazione si presenta così sotto due aspetti contraddittori ma indissociabili, come le due facce di una medaglia: da una parte, il mondo è una città (la ‘metacittà virtuale’ di cui parla Virilio), un'immensa città in cui lavorano i medesimi architetti, dove si trovano le stesse imprese economiche e finanziarie, gli stessi prodotti... dall'altra la grande città è un mondo in cui si ritrovano le stesse contraddizioni e gli stessi conflitti comuni a tutto il pianeta” (pp. 33-34).

¹⁵² Thierry Davila, “Errare humanum est* (remarques sur quelques marcheurs de la fin du XX^e siècle)”, cit., p. 255.

¹⁵³ Impossibile, in questa sede, ripercorrere nei dettagli il percorso del collettivo Stalker e di Osservatorio Nomade (rete di ricerca interdisciplinare promossa da Stalker nel 2002). Si veda, tra gli altri: Flaminia Gennari Santori, Bartolomeo Pietromarchi, *Osservatorio Nomade. Immaginare Corviale. Pratiche ed estetiche per la città contemporanea*, Bruno Mondadori, Milano 2006 e i cataloghi: Stalker, *Attraverso i Territori Attuali*, Jean Michel Place, Paris 2000 e *Stalker*, Capc Musée s'Art Contemporain, Bourdeau 2004, accessibili alla pagina: <http://stalkerpedia.wordpress.com/606-2/> (ultimo accesso 3 giugno 2011).

¹⁵⁴ *Manifesto. Stalker attraverso i territori attuali*, <http://digilander.libero.it/stalkerlab/tarkowsky/manifesto/manifest.htm> (ultimo accesso 3 giugno 2011).

lo attraversa, a sua volta lo spazio è modificato e creato dal corpo in movimento¹⁵⁵. Il modello esplicito delle prime azioni di “transurbanza” di Stalker è quindi quello della *dérive* situazionista e le azioni di attraversamento del gruppo – che nella seconda metà degli anni Novanta riguardano le periferie di città come Roma (1995), Milano (1996) e Parigi (1997) – si espandono progressivamente fino a inoltrarsi, negli interventi più recenti, nell’“oltrecittà”: in *Primavera Romana*, un ciclo di camminate iniziato nel 2009, il raggio di azione si allarga fino a comprendere paesi e villaggi un tempo separati dalla città ma che ora, a seguito della progressiva espansione della capitale italiana, ne sono entrati a far parte. Allo stesso tempo si rafforza, in questa nuova fase, il camminare come modalità di relazione, condivisione e riappropriazione con un approccio più esplicitamente collettivo¹⁵⁶.



Fig. 6: Stalker/Osservatorio Nomade, *Primavera Romana*, Città Tiburtina, 23 Maggio 2010.

¹⁵⁵ Michel de Certeau, *L'invenzione del quotidiano*, cit., p. 150.

¹⁵⁶ Sulle pratiche recenti di Stalker si vedano: Fulvio Bertamini, “Stalker, dalle periferie all'accampata”, in *Abitare*, novembre 2011, <http://www.abitare.it/it/architecture/stalker-dalle-periferie-all%E2%80%99accampata/> (ultimo accesso 30 novembre 2011) e Elena Biserna, “La Primavera Romana di Stalker. A zonzo con Lorenzo Romito”, in *Digimag*, n. 64, Maggio 2011, <http://www.digicult.it/digimag/article.asp?id=2054> (ultimo accesso 14 novembre 2011).

La dimensione estetica di queste pratiche si diluisce sempre più nella sfera politica e sociale: fare comunità, promuovere processi di cambiamento spontaneo e di interazione fra gruppi, forme auto-organizzate di cittadinanza, di riappropriazione del territorio e delle sue memorie. Pratiche che si inscrivono nel tessuto sociale direttamente, senza mediazioni istituzionali o estetiche e che manifestano istanze parallele alla letteratura che interpreta il camminare come rivendicazione di spazio pubblico.

Le deambulazioni urbane e planetarie dell'artista belga (ma residente a Città del Messico) Francis Alÿs si inseriscono nel flusso spazio-temporale della metropoli dando luogo a micro-narrative ed eventi che riscrivono una trama fictional nel palinsesto urbano¹⁵⁷. Una narrativa che, però, chiama in causa esplicitamente la dimensione politica della città; come sottolinea l'artista: "politica nel senso greco di *polis*, la città come luogo di sensazioni e di conflitti da cui si possono estrarre materiali per creare finzioni, arte e mitologie urbane"¹⁵⁸. Camminare come incursione nei ritmi urbani, quindi, per scardinarli, rivellarli o rallentarli in una peregrinazione in cui la città, nella sua dimensione architettonica e sociale, diviene un interlocutore attivo. Nelle *Seven Walks* realizzate per Artangel nel 2005 questa ricerca si articola in una rete di micro-innesti nei rituali quotidiani londinesi realizzati nel corso di una ricerca di cinque anni nella città: seguire le guardie che marciano nello Square Mile (*Guards*), suonare le ringhiere percuotendole con un bastoncino metallico camminando lungo i tradizionali *square* recintati (*Railings*), oppure attraversare il South East mantenendosi costantemente sulla parte soleggiata o, al contrario, ombreggiata del marciapiede (*Shady/Sunny*) diventano modalità di relazione alle peculiarità della vita e della struttura architettonica della città stessa, che diviene cassa di risonanza per pratiche di riscrittura personale degli spazi. Camminare è anche una modalità di elaborazione, di raccolta, di collezione dei materiali poi utilizzati nei disegni, nei

¹⁵⁷ Anche in questo caso è impossibile ripercorrere in questa sede la ricerca dell'artista. Si rimanda a Chauhtémoc Medina, Russel Ferguson, Jean Fisher (a cura di), *Francis Alÿs*, Phaidon, New York 2008 e al catalogo Francis Alÿs, Anne Wehr (a cura di), *Francis Alÿs. The Modern Procession*, Public Art Fund, New York 2004.

¹⁵⁸ Francis Alÿs, *Walks/Paseos*, Museo de Arte Moderno, Mexico-Museo regional de Guadalajara, 1997, p. 17; cit. in Dominique Baqué, *Histoires d'ailleurs. Artistes et penseurs de l'itinérance*, cit., p. 239 (traduzione mia).

dipinti, nelle fotografie e nei film dell'artista, che dichiara: "I miei dipinti, le mie immagini, sono solo tentativi di illustrare le situazioni che affronto, provo o metto in atto a un livello pubblico, effimero e solitamente urbano"¹⁵⁹. Così, nella cartolina di presentazione di *Narcotourism* (1996), Alÿs dichiara: "Camminerò per la città per sette giorni sotto l'influenza di una droga diversa ogni giorno. Il mio viaggio sarà registrato attraverso fotografie, note o ogni altro mezzo pertinente". Il percorso urbano diviene indagine psichica da riversare in plurime documentazioni.

Le peregrinazioni urbane di un artista come Gabriel Orozco, invece, sono lo strumento di una continua scoperta, il mezzo per una epifania del quotidiano che si concretizza in minimi e comuni interventi nello spazio poi immortalati tramite lo scatto fotografico¹⁶⁰. Spostarsi consente di rintracciare innumerevoli tracce e oggetti che, come *objets-trouvés*, vengono immortalati nel loro contesto. Arance riallineate sui banchi vuoti di un mercato chiuso (*Turistica maluco*, 1991), borse di plastica sospese... Se il *ready-made* duchampiano ha necessità di essere decontestualizzato e ricontestualizzato in un ambiente artistico per manifestare il suo potenziale estetico, nella ricerca di Orozco lo straniamento opera sul contesto stesso, sull'ambiente trovato nella sua totalità, intervenendo all'interno di esso con gesti minimi, che si pongono al confine fra ri-composizione e semplice ritrovamento. L'artista si limita a riorganizzare temporaneamente lo spazio incorniciandolo e fissando su di un supporto il processo e il risultato di questa riattivazione.

Nel 1997, Denis Adams e Laurent Malone pianificano un percorso che li condurrà dal quartiere di Soho all'aeroporto John-Fitzgerald Kennedy di New York senza interruzioni né deviazioni ma seguendo un'unica linea retta. Il progetto è intitolato *JFK* e, durante il percorso, prevede uno scatto fotografico da parte di entrambi gli artisti di spalle l'uno rispetto all'altro, in modo da documentare il tratto appena percorso e quello imminente. Nella ridefinizione

¹⁵⁹ Francys Alÿs cit. in Gianni Romano, "Francys Alÿs: Streets and Gallery Walls", in *Flash Art International*, vol. 33, n. 211, marzo-aprile 2000, pp. 72-73 (traduzione mia).

¹⁶⁰ Per un approfondimento sull'opera dell'artista messicano, si rimanda al volume pubblicato dalla Tate Modern di Londra in occasione della recente retrospettiva [Jessica Morgan (a cura di), *Tate Modern Artists: Gabriel Orozco*, Tate Publishing, London 2011] e al catalogo Ann Temkin (a cura di), *Gabriel Orozco*, The Museum of Modern Art, New York 2009.

della topologia urbana e reinvenzione delle possibilità di circolazione nello spazio, *JFK* richiama le pratiche del *parkour*, al centro di altri progetti artistici fra cui il recentissimo *Ser y durar* (2011) del duo spagnolo Democracia (Pablo España e Iván López) che documenta una sessione di questa pratica urbana all'interno della sezione acattolica del cimitero dell'Almudena di Madrid¹⁶¹. Queste esperienze concretizzano le possibilità di riscrittura del sistema urbano prestabilito e imposto evidenziate da de Certeau, enfatizzano le potenzialità di sovversione delle modalità di circolazione e di iscrizione personale del proprio percorso nella topografia della città.

L'esplorazione delle relazioni fra spazio fisico e virtuale è invece al centro di una ampia costellazione di ricerche che si avvalgono di tecnologie *location-aware* per ibridare il movimento nello spazio reale con quello elettronico. tsunamii.net, un collettivo di artisti di Singapore, nel 2002 presenta alla XI edizione di Documenta a Kassel *Alpha 3.4*. Per la durata della mostra, gli artisti camminano dalla sede espositiva verso il sito web (il computer in cui è installato il server di Documenta nella città di Kiel, a più di 400 km di distanza), riportando alla fisicità del percorso a piedi l'istantaneità della navigazione web. Un software progettato dagli artisti chiamato webwalker 2.2 consentiva di trasferire i loro movimenti, monitorati tramite GPS, alla rete; il progetto sembra in questo modo riproporre, aggiornandola con tecnologie digitali, la traduzione dei percorsi in dati (il numero di passi), alla base di *Steps* di Stanley Brouwn.

AmsterdamREALTIME, invece, realizzato nel 2002 da Esther Polak, Jeroen Kee in collaborazione con la Waag Society, traduce in dati i percorsi quotidiani di una sessantina di abitanti attraverso GPS: i percorsi vengono visualizzati nello spazio espositivo, su schermo, costruendo una mappa urbana progressiva basata sui *pattern* di mobilità dei partecipanti. In questo lavoro il percorso quotidiano diviene la base empirica di una cartografia temporale: camminare si trasforma letteralmente nella riscrittura della topografia urbana.

¹⁶¹ Il *parkour* è una disciplina metropolitana nata in Francia agli inizi degli anni Ottanta così denominata da David Belle e Hubert Koundé nel 1998 che consiste nel superare qualsiasi genere di ostacolo, all'interno di un percorso, adattando il proprio corpo all'ambiente circostante.

Se le ricerche di questi anni, nella loro eterogeneità, sembrano rispecchiare e attivare alcuni dei plurimi vettori interpretativi individuati nel paragrafo precedente, la lettura della pervasività delle pratiche deambulatorie che emerge nella letteratura storico-critica recente si articola in alcune linee ricorrenti che sembrano in parte coincidenti con questi stessi vettori, a partire dalla centralità del corpo e di un rapporto “incarnato” al mondo.

Dominique Baqué interpreta l’affermazione contemporanea delle pratiche peripatetiche – rifacendosi, implicitamente, all’analisi di Paul Virilio – alla luce di una progressiva smaterializzazione del corpo nel mondo contemporaneo dovuta allo “sviluppo esponenziale dei rapporti virtuali” che riconfigurano la soggettività rendendola “labile, mutante, come se l’identità del soggetto contemporaneo, per dedicarsi al fascino ambiguo dei suoi avatar proteiformi, rischiasse di indebolirsi, di diluirsi, di perdersi”¹⁶². Camminare, quindi, diviene istanza di recupero di un rapporto col mondo che passa prima di tutto attraverso il corpo, una modalità di iscrizione della propria presenza nel tessuto del reale, una strategia di interazione con lo spazio, così come lo interpretano Sansot o Le Breton.

La stessa dimensione esperienziale della marcia è rivendicata, in relazione alle pratiche artistiche, anche da Davila, che sottolinea come queste ricerche si propongano di riattivare l’esperienza, di costruire dispositivi esperienziali, rispondendo all’analisi di Benjamin che, ne *Il narratore* (1936), denunciava l’atrofia dell’esperienza nella modernità, l’impossibilità di fare e, soprattutto, di trasmettere esperienza in un mondo in cui la comunicazione “ogni mattina ci informa delle novità di tutto il pianeta [...] si consuma nell’istante della sua novità [...] vive solo in quell’istante”¹⁶³.

Le ricerche di questi artisti sarebbero interpretabili, quindi, come dei catalizzatori esperienziali, azioni e interventi che rinnovano la necessità di fare esperienza in un’attualità caratterizzata dal tempo reale e dall’istantaneità dei mezzi di comunicazione.

¹⁶² Dominique Baqué, *Histoires d’ailleurs. Artistes et penseurs de l’itinérance*, cit., p. 215 (traduzione mia).

¹⁶³ Thierry Davila, *Marcher, Créer*, cit., p. 179; Walter Benjamin, “Il narratore” (1936), in Id., *Angelus Novus. Saggi e frammenti (Schriften)*, Suhrkamp, Frankfurt am Main 1955), Einaudi, Torino 1976.

Davila fa un passo avanti sottolineando il ruolo del camminare come modalità di riattivazione estetica del potenziale del reale: camminare consente di “rifare il mondo allontanandosi dai suoi aspetti ripetitivi e banali, producendo una vera e propria conversione dello sguardo nel *marcheur* disponibile allo spazio e ai tempi che attraversa”¹⁶⁴. Nella sua lettura, quindi, il percorso non solo permette di esplorare e interagire con lo spazio urbano, ma anche di trasformarlo, modificando le pratiche visuali e svelando ciò che si cela dietro la banalità del quotidiano, come era già nelle intenzioni surrealiste. Un processo di straniamento che porta a scoprire nuovi aspetti e nuove funzioni dell’ambiente e che passa prima di tutto attraverso una riattivazione dei sensi, un’amplificazione delle facoltà percettive che si dispiega durante la marcia.

Le strategie messe in campo dai nuovi nomadi urbani, come abbiamo visto, sono varie ed eterogenee ma concorrono a rivelare l’eccezionalità del quotidiano: le pratiche peripatetiche di artisti come Gabriel Orozco, Stalker e Francis Alÿs rinunciano alla creazione di opere per infiltrarsi nel reale e rivelarne aspetti inattesi, narrative nascoste, topografie inesplorate. Come afferma Davila, si tratta di

Un art qui se loge dans les interstices de la mégapole actuelle, un art interstitiel qui occupe les intervalles, les espaces urbains inframince, qui les active et qui les explore pour prendre la ville non comme un décor toujours déjà constitué et intouchable, mais comme un terrain d’intervention, un espace de circulation dans lequel il s’agit d’introduire un rythme singulier, un déplacement, au milieu des vitesses enchevêtrées de l’organisme¹⁶⁵.

Pur esplorando il rapporto corpo/mondo e la dimensione esperienziale delle pratiche peripatetiche, entrambi i critici francesi non mancano però di sottolineare la dimensione psichica del percorso urbano. Per Davila colui che cammina è sempre alle prese con una geografia fisica, ma anche con una “cartografia psichica” che prende in considerazione lo spostamento in plurime ed

¹⁶⁴ Thierry Davila, *Marcher, Créer*, cit., p. 160 (traduzione mia).

¹⁶⁵ Idem, p. 166.

espanse accezioni¹⁶⁶. Allo stesso modo, per Baqué camminare significa “riattivare lo spazio fisico, psichico ed emozionale”, e diviene metonimia di un pensiero dell’alterità, nomade e decentrato¹⁶⁷.

Entre marche et pensée se jouerait ainsi un lien privilégié, le nomadisme du corps interdisant à la pensée de se réfugier dans les rassurants dogmatismes, l’amenant à bouger elle-même au rythme des pas, à se reformuler, se mettre en crise pour mieux forger des concepts eux-mêmes mobiles, nomades. Plus radicalement encore [...] on peut estimer que s’est le décentrement du sujet qui autorise le cheminement de la pensée¹⁶⁸.

Una modalità di pensiero nomade che è allo stesso tempo riflesso e risultato di dispositivi creativi altrettanto mobili. Il movimento, lo spostamento, riguarda sia l’opera sia l’artista e si pone in stretta relazione con i processi socio-politici contemporanei *tout-court*. Vale, per questi artisti, ciò che Anne-Françoise Penders scrive in relazione ai Land artisti:

C’est autour et à travers le concept de déplacement que s’articulent à la fois processus de création de œuvre et celui de sa présentation. Il y aurait nomadisme de l’œuvre et de l’artiste sur plusieurs plans: esthétique, social et économique¹⁶⁹.

A cambiare, rispetto ai Land artisti e, più in generale, agli artisti degli anni Settanta, è proprio questo contesto al contempo estetico, sociale ed economico.

È il critico francese Nicolas Bourriaud, in *The Radicant* (2009), a fornirci una interpretazione interessante di questi processi nomadici nel contesto contemporaneo. Nel tentativo di rielaborare in una prospettiva estetica le dibattute nozioni di multiculturalismo, postmodernismo e globalizzazione e di proporre il superamento in un’*“altermodernity”* su scala globale, da costruire attraverso la cooperazione e la traduzione fra differenti identità culturali, Bourriaud delinea i tratti di una estetica del XXI secolo che definisce *radicant*, rampicante: un

¹⁶⁶ Idem, p. 22 (traduzione mia). Thierry Davila, “Errare humanum est* (remarques sur quelques marcheurs de la fin du XX^e siècle)”, cit., p. 258.

¹⁶⁷ Dominique Baqué, *Histoires d’ailleurs*, cit., p. 218 (traduzione mia).

¹⁶⁸ Idem, p. 246.

¹⁶⁹ Anne-Françoise Penders, *En chemin, le Land Art*, cit., vol. 2, p. 46.

termine che designa “quelle piante che non dipendono, per la crescita, da una singola radice, ma avanzano in ogni direzione e su qualsiasi superficie si presenti, come l’edera”¹⁷⁰. Bourriaud delinea le conseguenze e i cambiamenti determinati dell’emersione delle culture non occidentali sulla scena globale, a livello economico così come nel più ristretto sistema dell’arte, e riscontra una ridefinizione della soggettività contemporanea sospesa fra sradicamento e connessione al territorio, fra standardizzazione globale e singolarità, fra spinte identitarie e apertura all’altro. Il soggetto stesso diviene “un oggetto di negoziazione”, una costruzione, un montaggio.

Se la globalizzazione economica, la mobilità crescente e le possibilità comunicative odierne hanno posto le basi di una nuova cultura transnazionale (foriera di una dilagante standardizzazione e non esente da rigurgiti nazionalisti o identitari), l’arte non è rimasta certo estranea a queste dinamiche. L’artista contemporaneo non è più espressione della tradizione culturale da cui proviene, ma piuttosto del contesto in cui approda e della sua costante mobilità. Si adatta perfettamente al suolo che temporaneamente lo ospita in un processo di continuo e incessante sradicamento e ri-radimento. Si relaziona al contesto con modalità dialogiche e intersoggettive. Manifesta una tendenza ad abitare e a riscrivere strutture preesistenti, trovate, piuttosto che a crearne di nuove. Risponde alla smaterializzazione e alla precarietà crescente dell’esperienza quotidiana con modalità di pensiero e di produzione altrettanto precarie. Rifiuta di limitarsi a un unico medium per occupare discipline e ambiti culturali diversi. “L’artista è divenuto il prototipo del viaggiatore contemporaneo, *homo viator*, il cui passaggio attraverso segni e formati sottolinea un’esperienza contemporanea di mobilità, spostamento, attraversamento”¹⁷¹.

In altre parole, l’artista contemporaneo si trova immerso nella “mobilità surmoderna” analizzata da Marc Augé in *Pour une anthropologie de la mobilité* (2009): una mobilità che “si esprime nei movimenti di popolazione (migrazioni, turismo, mobilità professionale), nella comunicazione istantanea generale e nella

¹⁷⁰ Nicolas Bourriaud, *The Radicant*, cit., p. 51 (traduzione mia).

¹⁷¹ Idem, p. 113 (traduzione mia). Sulla mobilità dell’artista come risultato del sistema stesso dell’arte attuale si veda il paragrafo “Itinerant Artist” in Miwon Kwon, *One Place after Another. Site Specific Art and Locational Identity*, MIT Press, Cambridge-London 2002, pp. 46-55.

circolazione di prodotti, immagini e informazioni” e che “corrisponde ampiamente all’ideologia del sistema della globalizzazione”¹⁷². È questo il contesto socio economico in cui i nuovi artisti nomadi si trovano a operare, ed è accompagnato da quel processo di espansione e diffusione del tessuto urbano di cui abbiamo parlato che fa sì che l’orizzonte di riferimento si allarghi enormemente: questi artisti vivono appieno l’esperienza di sfrenata mobilità e costante circolazione tipica dell’attuale mondo globale e vi rispondono con modalità di rappresentazione adeguate utilizzando auto e aeroporti come metafore della casa e il cammino e il viaggio come “nuovi modi di disegnare”¹⁷³.

The emergence of the journey as a compositional principle has its source in a cluster of phenomena that form part of a sociology of our visual environment: globalization, the transformation of tourism into an everyday phenomenon, and the advent of the computer screen as a feature of daily life, a phenomenon that began in the 1980s but has accelerated since the early 1990s with the explosion of the Internet¹⁷⁴

Allo stesso tempo, la pratica artistica contemporanea è dominata da un tentativo di ibridare spazio e tempo, di creare nuovi modi di spazializzazione del tempo stesso, che si manifestano non solo in modalità di lavoro *site-specific*, come negli anni Sessanta e Settanta, ma anche *time-specific*. La temporaneità diventa, insieme alla contestualità, modalità rappresentativa di un universo che è di momento in momento il risultato di un precario allineamento di vettori di forza sempre sul punto di riconfigurarsi. Le pratiche del camminare, del vagare, dell’esplorare, per Bourriaud, divengono determinanti nell’arte recente perché rispecchiano queste dinamiche.

¹⁷² Marc Augé, *Per una antropologia della mobilità*, cit., pp. 7-8.

¹⁷³ Nicolas Bourriaud, *The Radicant*, cit., p. 57.

¹⁷⁴ Idem, pp. 113-114.

1.3 Spazio urbano, arte, percorso: la natura processuale dell'urbano e la sfera quotidiana

In questo capitolo abbiamo esplorato la cartografia concettuale in cui si muove la riflessione teorica interdisciplinare che si è concentrata sul tema del cammino. Come afferma Brandon LaBelle,

walking has featured in cultural literature as an emblem of the everyday practices of urban space. Embedded in such literature is an optimism that places great promise on the act of walking as it threads together nodes of urban intensity while also fraying the strict formulations of the urban grid¹⁷⁵.

Camminare è interpretato come modalità di lettura dello spazio urbano (nella letteratura sul *flâneur* fino ad Andrea Urlberger), come piattaforma di relazione corporea e sensoriale all'ambiente (in Pierre Sansot e David Le Breton, ma anche in Augoyard e nelle ricerche sulle atmosfere urbane portate avanti in seno al Cresson), come possibilità di scrittura e ridefinizione dello spazio costruito (in Barthes, de Certeau, ma anche nelle ricerche di Augoyard). Camminare diventa anche una modalità di spostamento che si dispiega all'interno di un tempo vissuto, articolando la cronologia lineare (ancora Augoyard ma anche Jennie Middleton) e come una possibilità di partecipazione alla vita urbana e di interazione con l'alterità sociale (Rebecca Solnit, Richard Sennett e Jane Jacobs, in primo luogo).

Questi vettori interpretativi non si oppongono gli uni agli altri né si pongono in relazione di parallelismo, ma al contrario, si interpenetrano, completano e talvolta supportano a vicenda: si ritrovano spesso all'interno del pensiero di uno stesso autore e, nonostante una leggera polarizzazione disciplinare, attraversano ambiti e campi del sapere diversi, dalle scienze sociali agli studi culturali, dalla filosofia all'antropologia, dall'analisi urbana alla geografia. Queste prospettive sembrano poi convergere verso una piattaforma comune che vede nello spostamento pedonale una modalità di relazione

¹⁷⁵ Brandon LaBelle, *Acoustic Territories. Sound Culture and Everyday Life*, Continuum, New York 2010, p. 88.

privilegiata fra l'urbano e l'individuo e, al contempo, una forma di interazione dialettica con la mobilità della città stessa, delle sue trasformazioni fisiche e immateriali. Camminare sembra quindi delinearsi come micro-azione quotidiana che consente di cogliere ciò che potremmo chiamare la natura processuale della città stessa.

Questo capitolo ci ha dato anche la possibilità di indagare le molteplici modalità con cui il cammino è entrato nella prassi artistica del XX secolo, dalle prime fuoriuscite nello spazio reale e quotidiano dei dadaisti e dei surrealisti, fino agli artisti contemporanei, per cui la mobilità continua è un dato acquisito e lo spazio urbano ha enormemente dilatato le sue dimensioni, così come le sue articolazioni e connotazioni, per espandersi in una rete territoriale e virtuale.

Il camminare emerge come una rilevante modalità estetica di esplorazione, mappatura o catalogazione dell'ambiente costruito (Situazionismo, Stanley Broun, Robert Smithson, *Stalker*, *AmsterdamREALTIME*), ma anche di sovversione e sfida delle rappresentazioni ufficiali e tradizionali della città (Situazionismo, *Free Flux-Tours*, *Stalker*, Denis Adams e Laurent Malone, *AmsterdamREALTIME*) e reinvenzione del reale attraverso la narrazione, la fiction o il gioco (Yoko Ono, Situazionismo, Groupe de Recherche d'Art Visuel, Francis Alÿs). Camminare diviene una strategia per entrare in contatto con il rimosso, l'inconscio della megalopoli (Surrealismo, Situazionismo, *Stalker*), modalità autobiografica di iscrizione del proprio vissuto nel tessuto del mondo (Dennis Oppenheim, *Stalker*, Francis Alÿs, *tsunamii.net*) e di incontro/scontro con l'alterità (Vito Acconci, Yoko Ono, Francis Alÿs). Gli artisti si appropriano in questo modo di figure e pratiche quotidiane legate al percorso: la guida turistica (Dada, *Free Flux-Tours*, Smithson), il detective (Yoko Ono, Vito Acconci, Sophie Calle, Francis Alÿs), il vagabondo (Orozco, Francis Alÿs), il cartografo (i Surrealisti, i Situazionisti, Oppenheim, Broun, *Stalker*, *AmsterdamREALTIME*) o l'esploratore (ancora i Surrealisti, i Situazionisti, *Stalker*, ma anche Orozco e *tsunamii.net*). Se il cammino ricorre nella letteratura culturale come emblema delle pratiche quotidiane, come afferma LaBelle, lo stesso sembra avvenire nelle pratiche estetiche.

L'eterogeneità e la necessità reciproca di queste linee di ricerca si incrociano con i vettori interpretativi del camminare in spazi urbani, ne manifestano delle possibilità di cristallizzazione in prassi estetica ed esperienziale. Camminare, in questa prospettiva, diviene strumento critico per rapportarsi con un *milieu* urbano che – lungi dall'apparire come immutabile e “già dato” – è caratterizzato dalla circolazione, da un cambiamento dinamico e continuo imposto sia da basso sia dall'alto. Le pratiche artistiche peripatetiche si configurano come operazioni temporanee e contestuali di mappatura, percezione, riscrittura, sovversione e reinvenzione dell'urbano che prendono di mira, di volta in volta, lo spazio, la forma, i significati, i processi, gli usi, i rituali, le relazioni, i ritmi e le funzioni che costituiscono la città contemporanea. In questo percorso, il corpo dell'artista diventa sempre più mobile ma, nella maggior parte dei casi, questa mobilità non coinvolge il fruitore¹⁷⁶. È l'artista ad avventurarsi nel tessuto urbano registrando la propria esperienza in una pluralità di supporti: mappe, fotografia, video, scritti¹⁷⁷.

Come entra l'universo della sonorità in queste dinamiche? In modo significativo, potremmo sostenere. La sua evanescenza e natura temporale annulla i confini prestabiliti fra dentro e fuori, pubblico e privato, e sfida, attraverso il suo carattere effimero, la permanenza di architettura e spazio urbano. L'esperienza quotidiana della metropoli moderna e contemporanea non è solo visiva, ma sonora, al punto che Steven Connor, parlando della città di inizio secolo, può

¹⁷⁶ Il termine “fruitore”, in questa ricerca, è spesso preferito a quello di “spettatore” per tentare di convogliare le complesse trasformazioni della ricezione estetica nel corso del XX secolo. Per una prospettiva artistica si vedano, fra gli altri: Claire Bishop, *Installation Art. A Critical History*, Tate Publishing, London 2005; Claire Bishop (a cura di), *Participation*, Whitechapel Gallery-The MIT Press, London-Cambridge 2006. Una riflessione specifica sullo statuto spettatoriale sarà affrontata nel Capitolo V.

¹⁷⁷ È così per i surrealisti, che riversano sulla carta le proprie deambulazioni; è così per molti degli artisti che lavorano negli anni Sessanta e Settanta, da Stanley Broun a Dennis Oppenheim; ma è così anche per Alÿs e Orozco. In queste ricerche, l'esperienza dell'artista è presentata al fruitore attraverso tracce, documentazioni e mappature, in un contesto spazio-temporale diverso rispetto a quello dell'azione. Solo in alcuni di questi interventi – la visita Dada a Saint-Julien-le-Pauvre, *The Monuments of Passaic* di Smithson, i *Free Flux-Tours* o gli interventi recenti di Stalker – al contrario, anche il fruitore è coinvolto in prima persona.

affermare che “la vita brulicante e proteiforme della città [...] sembrava richiedere un posizionamento su una modalità mentale uditiva, piuttosto che visiva”¹⁷⁸.

Allo stesso tempo, quel processo di progressiva appropriazione e occupazione del reale che porta l'artista a uscire dallo studio e ad attingere o ad agire nella sfera quotidiana trova un equivalente, in campo sonoro, nelle ricerche, fra gli altri, di Walter Ruttmann, Pierre Schaeffer e John Cage.

¹⁷⁸ Steven Connor, “The Modern Auditory I”, in Roy Porter (a cura di), *Rewriting the Self: Histories from the Renaissance to the Present*, Routledge, London-NewYork 1997, p. 209 (traduzione mia).

CAPITOLO II

Passeggiate di ascolto

Sound and movement are closely related in the navigation of urban experience

Michael Bull, Les Back¹⁷⁹

Il primo capitolo, dedicato ai molteplici vettori di ricerca discorsiva e artistica che articolano la relazione fra percorso, individuo e spazio urbano, si è chiuso con una domanda. Che ruolo hanno la dimensione sonora e l'esperienza uditiva in questa costellazione di discorsi e pratiche? Come si inserisce l'ascolto nel rapporto fra spazio urbano e chi lo attraversa?

Il termine *soundscape*, coniato dal musicologo canadese Raymond Murray Schafer nei primi anni Settanta, ci permette di fare un passo avanti nel trovare una risposta a questa domanda¹⁸⁰. Il *soundscape*, tradotto in italiano con l'espressione "paesaggio sonoro" è, utilizzando la breve definizione di Paul Rodaway, "l'ambiente sonoro che circonda l'ascoltatore", la dimensione sonora dell'ambiente¹⁸¹. Nel termine *soundscape* è già inclusa, quindi, una ecologia, una relazione fra soggetto e contesto¹⁸².

¹⁷⁹ Michael Bull, Les Back, "Sounds in the City, Introduction", in Id. (a cura di), *Auditory Culture Reader*, Berg, Oxford 2003, p. 299.

¹⁸⁰ Raymond Murray Schafer, *Il Paesaggio Sonoro (The Tuning of the World)*, McClelland and Stewart, Toronto 1977), Ricordi Unicopli, Milano 1985. Per una critica alla nozione di *soundscape*, si veda: Tim Ingold, "Against Soundscape", in Angus Carlyle (a cura di), *Autumn Leaves. Sound and the Environment in Artistic Practice*, Double Entendre-Crisap, Paris 2007, pp. 10-13. Per una disamina più approfondita si rimanda al sottoparagrafo 2.1.2 *La dimensione sonora dello spazio urbano: verso un'ecologia sensibile del mondo quotidiano*.

¹⁸¹ Paul Rodaway, *Sensuous Geographies: Body, Sense and Place*, cit., p. 83.

¹⁸² Justin Winkler definisce il *soundscape* come "la totalità dei suoni che ci circondano – dai suoni del nostro corpo fino al tuono più distante – in quanto *perceptema*, oggetto della percezione riferito

Questo capitolo si propone di introdurre la dimensione sonora e l'ascolto nella relazione fra spazio urbano e individuo che lo attraversa. Esploreremo alcune delle tematiche chiave del dibattito nel campo dei *sound studies* soffermandoci, in particolar modo, sulla riconfigurazione in termini relazionali del rapporto oggetto/soggetto e sulla ridefinizione della concezione spazio-temporale proposta dagli studi di questo ambito per tentare di capire quale “immagine” della città ci possa offrire una prospettiva uditiva, quali consonanze esistano fra il percorso e la dimensione sonora della città, quali dei vettori interpretativi individuati nel primo capitolo possano essere mobilitati da un approccio uditivo all'attraversamento dello spazio urbano. Esploreremo, quindi, la portata del concetto di *soundscape* in relazione alla letteratura culturale relativa al camminare e all'ambiente urbano, per poi addentrarci nella prassi estetica introducendo il panorama di ricerche incentrate sul *soundwalking*.

Anticipate nella metà degli anni Sessanta da artisti e musicisti come Max Neuhaus e Philip Corner, queste pratiche verranno teorizzate e “canonizzate” all'interno del gruppo di ricerca canadese diretto da Murray Schafer per poi espandersi, nei decenni successivi, in una molteplicità di ricerche espressive diverse, ma accomunate dalla creazione di esperienze partecipative di esplorazione dello spazio attraverso la richiesta – più o meno esplicita e stringente – di un riorientamento percettivo sull'udito. In altre parole, queste passeggiate, propongono di attraversare lo spazio urbano “ascoltando” invece che “udendo”, definendo l'ascolto come atto di relazione e di partecipazione al mondo¹⁸³. Ascoltare e camminare, due azioni ordinarie e banali, vengono ridefinite come pratiche estetiche, mentre la dimensione sonora dello spazio urbano viene “rivelata” e sussunta nella sfera dell'arte.

Ci soffermeremo, in particolar modo, sul progetto *Listen* (1966-76) di Max Neuhaus, una serie di passeggiate guidate dall'artista in alcune città americane, e

ad un soggetto”, distinguendone il significato da quello di “campo acustico” e cioè “lo spazio acustico-fisico di un oggetto”; Justin Winkler, “Paesaggi sonori”, in Albert Mayr (a cura di), *Musica e suoni dell'ambiente*, Clueb, Bologna 2001, p. 18 (enfasi dell'originale).

¹⁸³ La differenza fra “ascoltare” e “udire” risulta più chiara nella lingua inglese (o francese) in cui *listening* indica una intenzionalità e una attenzione all'informazione uditiva, mentre *hearing* indica l'azione passiva. Roland Barthes sottolinea la distanza fra questi due livelli affermando che “*udire* è un atto fisiologico, *ascoltare* è un atto psicologico”; Id., “Ascolto” (*Écoute*, 1976), in Id., *L'ovvio e l'ottuso. Saggi critici III*, Einaudi, Torino 2001, pp. 237-251.

su *Oto-date* (1996-) del giapponese Akio Suzuki, un dispositivo *lo-fi* e minimale di ascolto che segnala al passante dei punti di particolare densità acustica nel tessuto urbano. La serie di passeggiate di Max Neuhaus anticipa molte delle pratiche e delle teorie che, solo un decennio dopo, saranno introdotte in seno all'ecologia acustica, pur con alcune interessanti e radicali differenziazioni, ponendosi come origine ideale nella genealogia di queste ricerche. Il progetto di Akio Suzuki è stato scelto, al contrario, perché si presenta come un caso interessante in virtù del dispositivo adottato: *Oto-date* non è una passeggiata guidata dall'artista, come nella maggior parte di questi progetti, ma piuttosto un percorso selezionato e segnalato nell'ambiente che il fruitore può ripercorrere in tempi e modi aperti e indeterminati. Analizzeremo questi lavori sia in relazione alla ricerca e al percorso personale di ognuno dei due artisti, sia in rapporto ad altre esperienze sonore e non sonore di esplorazione dello spazio urbano, collocandoli sullo sfondo di un più ampio *corpus* di opere.

Se, come sostengono Michael Bull e Les Back, “un’attenzione al suono aiuta a mettere la città in movimento e ci avverte di come i luoghi cambino quando sono animati dal suono”¹⁸⁴, unendo percorso e ascolto, questi progetti restituiscono l’immagine di una città fluttuante, temporale, creata e ricreata in un processo relazionale e contingente di definizione reciproca con chi la attraversa.

¹⁸⁴ Michael Bull, Les Back, “Sounds in the City, Introduction”, cit., p. 299 (traduzione mia).

2.1 La città uditiva: ascolto ed esperienza urbana

Anything in our world that moves vibrates air. If it moves in such a way that it oscillates at more than about 16 times a second this movement is heard as sound. The world, then is full of sounds.

Raymond Murray Schafer¹⁸⁵

Walking conditioned sight, and sight conditioned walking, till it seemed only the feet could see.

Robert Smithson¹⁸⁶

Percorrendo la letteratura sulla *flânerie* attraverso una prospettiva uditiva, non è affatto difficile individuare un prevalere della vista nella gerarchia sensoriale di questa figura archetipica della città moderna: come nota Nicolas Whybrow, “Il *flâneur* era l’eroe della città moderna, godeva della libertà di passeggiare nei *boulevards* e nella *arcades*, di visitare i caffè e i centri commerciali ma, soprattutto ‘di osservare ed essere osservato’”¹⁸⁷. Nonostante nei *Passages* sia possibile trovare numerose osservazioni legate ai fenomeni sonori e acustici caratteristici della nuova metropoli, è Benjamin stesso ad affermare che “la categoria della visione illustrativa è basilare per il *flâneur*” e al senso della vista fa esplicito riferimento l’immagine di “panorama in movimento” utilizzata per rappresentarlo¹⁸⁸.

Nel privilegiare la vista, Benjamin non si differenzia da Simmel, per cui, allo stesso modo, “i rapporti reciproci fra gli uomini nelle grandi città [...] si distinguono per una forte prevalenza dell’attività della vista su quella

¹⁸⁵ Raymond Murray Schafer, *The New Soundscape*, Univesal Edition n. 26905, 1969.

¹⁸⁶ Robert Smithson, “Incidents of Mirror-Travel in the Yucatan” (1969), in Id., *The Collected Writings*, a cura di Jack D. Flam, University of California Press, Berkeley 1996, p. 130.

¹⁸⁷ Nicolas Whybrow (a cura di), *Performance and the Contemporary City. An Interdisciplinary Reader*, cit., p. 57 (traduzione mia).

¹⁸⁸ Nei *Passages* Benjamin afferma, “Col traffico che aumentava incessantemente, alla fine lo si doveva solo alla pavimentazione in macadàm, se sulle terrazze dei caffè si riusciva a conversare senza urlarsi nelle orecchie” alludendo alla crescente rumorosità delle strade cittadine a seguito della diffusione delle prime automobili (p. 470), o cita, a proposito di Dickens, Franz Mehring “Nelle sue lettere... egli lamenta sempre ogni volta che si trova in viaggio, perfino sui monti della Svizzera... La mancanza dei rumori della strada, che gli era indispensabile per la propria produzione letteraria”; Walter Benjamin, *I “passages” di Parigi*, cit., p. 477. Citazione: Idem, p. 469.

dell'udito"¹⁸⁹: l'intensità, l'eccesso di stimoli e relazioni interpersonali caratteristici della metropoli moderna sono per Simmel maggiormente legati alla vista, allo sguardo.

Proseguendo di diversi decenni nella disamina della letteratura sul camminare in spazi urbani possiamo notare che anche de Certeau – nonostante l'esplicita diffidenza verso il regime scopico totalizzante della prospettiva dall'alto con cui si inaugura il capitolo dedicato al camminare de *L'invention du quotidien* – di fatto non si distanzia da una interpretazione essenzialmente visuale dello spazio urbano. Il camminare diventa, in de Certeau, una modalità privilegiata per esperire, ridefinire e riscrivere l'ordine spaziale imposto, ma questo ordine sembra essere di natura prevalentemente visiva.

Stupirà forse maggiormente il fatto che l'udito abbia un ruolo marginale anche nei pensatori che maggiormente hanno insistito sulla natura corporea e incarnata del rapporto al mondo che si dispiega attraverso il percorso: David Le Breton e Pierre Sansot. Se, annotando una osservazione personale ("Le strade dove mi piace andare a passeggio mi riempiono del loro rumore"¹⁹⁰), Sansot sembra privilegiare questa dimensione sensoriale, non manca però di precisare che "percorrere un luogo significa soprattutto lasciare percorrere lo sguardo durante questo spostamento"¹⁹¹. Nonostante la centralità del corpo e della sensorialità nella sua discussione sul camminare, nemmeno Le Breton si discosta da questa linea. Pur dedicando un paragrafo del suo *Elogio della marcia* alla dimensione uditiva dello spazio urbano, ne propone una lettura in negativo, mentre, allineandosi a Simmel, riconosce la centralità della vista nei rapporti intersoggettivi: "La sociabilità urbana induce un'escrescenza dello sguardo e una sospensione o un uso residuale degli altri sensi"¹⁹².

La dimensione sonora dello spazio urbano sembrerebbe quindi negletta, o per lo meno del tutto secondaria, nella letteratura relativa al camminare in spazi

¹⁸⁹ Georg Simmel, cit. in Walter Benjamin, *Angelus Novus. Saggi e frammenti (Schriften)*, Suhrkamp, Frankfurt am Main 1955), Einaudi, Torino 1976, p. 123.

¹⁹⁰ Pierre Sansot, *Passeggiate*, cit., pp. 211-212.

¹⁹¹ Pierre Sansot, cit. in Andrea Urlberger, *Parcours artistiques et virtualités urbaines*, p. 27 (traduzione mia).

¹⁹² "Il rumore è un suono dotato di valenza negativa, un'aggressione ai danni del silenzio o di una acustica più moderata"; David Le Breton, *Il mondo a piedi. Elogio della marcia*, cit., p. 96. La citazione nel testo è tratta da Id., *Antropologia del corpo e modernità*, cit., p. 114.

urbani. Lo stesso non sembrerebbe potersi dire, invece, a proposito della riflessione nel campo delle scienze umane *tout court* caratterizzate, soprattutto nell'ultimo decennio, da processi che Veit Erlmann racchiude nell'espressione "resurgence of the ear"¹⁹³.

2.1.1 Guardare al mondo attraverso le orecchie: *sound studies*

Il mondo visivo è talmente preponderante rispetto al mondo sonoro che solo con molta difficoltà riusciamo ad abituarci al fatto che il mondo dei suoni possa essere altro da un semplice passaggio verso il mondo dei colori e delle forme

Rudolf Arnheim¹⁹⁴

Nel 1936 Rudolf Arnheim poteva affermare con queste parole l'incontrastata egemonia della vista nella comprensione e interpretazione del mondo. Possiamo considerare questa posizione ancora valida?

Negli ultimi anni, l'esperienza uditiva e il suono sono stati al centro di un numero rilevante di studi in numerosi ambiti disciplinari. Alla base di questa nuova attenzione è possibile rintracciare un approccio di matrice interdisciplinare che incorpora sviluppi recenti in diversi ambiti di studio: dall'antropologia ai *media studies*, dalla linguistica agli studi culturali, dalla sociologia alla ricerca storica, l'attenzione verso il mondo del suono e dell'oralità è progressivamente cresciuta creando le basi per un vasto campo di studi che è stato definito con il nome di *sound studies* o di *auditory culture*. Questo eterogeneo panorama di ricerca si propone di definire e sottolineare il ruolo del suono nella nostra esperienza e comprensione del mondo e, rilevando un'insufficienza epistemologica nella conoscenza visiva caratteristica della cultura occidentale moderna, di aprire il campo a quella che Michael Bull e Les Back chiamano "acoustemology" per investigare l'ascolto come modalità di conoscenza e di

¹⁹³ Veit Erlmann, "But What of the Ethnographic ear? Anthropology, Sound, and the Senses", in Id. (a cura di), *Hearing Cultures. Essays on Sound, Listening and Modernity*, Berg, Oxford-New York 2004, p. 2.

¹⁹⁴ Rudolph Arnheim, *La radio, l'arte dell'ascolto e altri saggi (Rundfunk als Hörkunst un weitere Aufsätze zum Horfunk*, Carl Hanser, München-Wien 1979), Editori Riuniti, Roma 2003, p. 105.

esistenza nel mondo¹⁹⁵. Brandon LaBelle motiva l'attuale impulso dei *sound studies* con una aderenza e omologia della conoscenza uditiva alla cultura contemporanea:

Auditory knowledge is a radical epistemological thrust that unfolds as a spatio-temporal event: sound opens up a field of interaction, to become a channel, a fluid, a flux of voice and urgency, of play and drama, of mutuality and sharing, to ultimately carve out a micro-geography of the moment, while always already disappearings, as a distributive and sensitive propagation. [...] This makes sound a significant model for also thinking and experiencing the contemporary condition, for as a relational spatiality global culture demands and necessitates continual reworking. [...] Auditory knowledge is non-dualistic. It is based on empathy and divergence, allowing for careful understanding and deep involvement in the present while connecting to the dynamics of mediation, displacement, and virtuality¹⁹⁶.

Per LaBelle un paradigma conoscitivo uditivo può divenire un filtro interpretativo coerente per una condizione contemporanea caratterizzata da una trasformazione radicale delle esperienze su scala globale che passa attraverso l'espansione e la costituzione in rete dei mercati economici, dei confini nazionali, delle comunicazioni. In altre parole, l'esperienza sonora potrebbe essere considerata omologa alla "simultaneità onnipresente" caratteristica del mondo contemporaneo¹⁹⁷.

¹⁹⁵ Michael Bull, Les Back, "Introduction: Into Sound", cit., p. 3. Questi studi – che potrebbero essere considerati come il contraltare uditivo dei *visual studies* – sebbene in buona parte di matrice anglosassone, stanno prendendo piede anche in Italia. Per Elena Dominique Midolo, ad esempio, "la tendenza all'atrofizzazione della dimensione aurale/orale, quasi annullata dalla portata epistemologica e ontologica del regime scopico, tradizionalmente legato alla sfera cognitiva e razionale del soggetto [...] motiva l'urgenza di una riscoperta del valore del suono e dell'ascolto"; Id, *Sound Matters. Orizzonti sonori della cultura contemporanea*, Vita e Pensiero, Milano 2007, p. 11. Si veda, in particolare, il primo capitolo: "Dal Paradigma scopico al paradigma orale", pp. 15-42, in cui l'autrice ripercorre la progressiva affermazione, dall'antica Grecia alla modernità, di una visione dicotomica del rapporto fra corpo e mente (che "spesso si è risolta [...] nell'affermazione della superiorità epistemologica e metafisica della ragione sui sensi", p. 19) e di una gerarchia sensoriale basata sulla vista.

¹⁹⁶ Brandon LaBelle, *Acoustic Territories. Sound Culture and Everyday Life*, cit., p. XVII. Su questo tema, si veda anche la nostra intervista con l'autore: Elena Biserna, "Brandon LaBelle. Da dove vengono e dove vanno i suoni?", in *Digimag*, n. 56, giugno-luglio 2010, <http://www.digicult.it/digimag/article.asp?id=1830> (ultimo accesso 13 settembre 2011).

¹⁹⁷ L'espressione "omnipresent simultaneity" è una citazione dalla psicoanalista Edith Lecourt utilizzata per qualificare l'esperienza sonora nella sua analisi dell'esperienza uditiva nella fase prenatale. Cit. in Steven Connor, "The Modern Auditory I", cit., pp. 214.

Ma che cosa differenzia un paradigma uditivo da uno visivo e che contributo può offrirci per l'analisi dell'esperienza urbana?

Steven Connor, richiamandosi a Martin Jay, parla di “regime epistemologico dell'occhio” come matrice conoscitiva della cultura occidentale moderna e di una associazione fra vista e pensiero stesso come *fil rouge* della ricerca filosofica cartesiana e post-cartesiana¹⁹⁸. Per Connor, “visualismo significa distanza, differenziazione e dominazione”. Lo studioso anglosassone mette quindi in luce tre aspetti considerati strettamente implicati in una interpretazione visiva della conoscenza e fortemente interrelati.

In primo luogo la conoscenza visiva è una conoscenza “a distanza”, che implica un “soggetto-spettatore” separato dal reale, dall'oggetto, come se lo esperisse attraverso una finestra, per utilizzare una metafora albertiana¹⁹⁹. Distanza, quindi, oggettivizzazione del mondo e separazione radicale fra oggetto e soggetto. Anche Salomé Voegelin si esprime in termini simili:

Vision, by its very nature assumes a distance from the object, which it receives in its monumentality. Seeing always happens in a meta-position, away from the seen,

¹⁹⁸ Steven Connor, “The Modern Auditory I”, cit., pp. 203-204. In questo saggio, al contrario, Connor richiama alcune aree dell'esperienza – dalle tecnologie uditive come radio e telefono alla fine del XIX secolo, all'esperienza della prima guerra mondiale – che mostrano una maggiore importanza del senso dell'udito o una identificazione fra senso del sé e orecchio. Anche Elena Dominique Midolo sottolinea il ruolo delle tecnologie uditive nel periodo culminante della modernità: se l'era moderna si fonda su “logiche e retoriche della visione [...] possiamo affermare come la dimensione dell'ascolto divenga centrale proprio all'apice della modernità. La fine del XIX secolo, nel periodo a cavallo tra gli ultimi decenni dell'ottocento ed il primo conflitto mondiale, testimonia lo sviluppo di tecnologie la cui influenza e impatto sulla società e il suo ambiente sono in toto di natura uditiva: il grammofoono, la radio, il telefono”; Id., *Sound Matters. Orizzonti sonori della cultura contemporanea*, cit., p. 30.

La convivenza di diverse definizioni e periodizzazioni rende necessaria una precisazione sull'interpretazione di epoca moderna a cui ci atteniamo in questo testo. Indichiamo come moderno il periodo compreso fra il XV e il XIX secolo, che ha inizio con il Rinascimento, la rivoluzione scientifica e che, nelle note ipotesi di Marshall McLuhan e Walter Ong, è caratterizzato, sul piano tecnologico, dall'invenzione della stampa a caratteri mobili. Nella storia dell'arte questo periodo vede l'affermazione della prospettiva a punto di fuga centrale mentre, sul piano filosofico, si afferma il razionalismo soggettivo cartesiano, spesso considerati, nella loro mutua relazionalità, il modello visuale egemonico della modernità. Martin Jay parla di “Cartesian perspectivalism” in Id., “Scopic Regimes of Modernity”, in Hal Foster (a cura di), *Vision and Visuality*, Bay Press, 1988, p. 4 (in questo saggio, Jay riconosce altri due “regimi scopici” nella modernità identificati, rispettivamente, nella pittura fiamminga e nel barocco).

¹⁹⁹ “Alla vista viene associata la mente razionale, il pensiero astratto, la logica distaccata che porta a guardare la realtà attraverso lenti oggettive”: Elena Dominique Midolo, *Sound Matters. Orizzonti sonori della cultura contemporanea*, cit., p. 26.

however close. And this distance enables a detachment and objectivity that presents itself as truth²⁰⁰.

Questo dualismo fra oggetto e soggetto e le possibilità auto-definitorie e auto-riflessive del soggetto moderno stesso (cristallizzate nel noto *cogito ergo sum* cartesiano) implicano anche il terzo aspetto sottolineato da Connor: quella possibilità di dominio sul reale che è la prerogativa dell'uomo moderno. Per lo studioso, "il controllo che la modernità esercita sulla natura dipende da questa esperienza del mondo come entità separata dal sé e dalla definizione del sé nell'atto stesso della separazione che la vista sembra promuovere"²⁰¹. Sulla stessa linea si pone Roberto Barbanti che attribuisce alla visione tre caratteristiche principali: separatezza, fissità e linearità. La conoscenza visiva, per il teorico dell'arte, interpreta il mondo

come un universo atemporale, compiuto in ogni sua più piccola parte e totalmente "pre-visto" e "pre-vedibile". Un universo, quindi che è *fisso* nel suo essere, *lineare* nel suo divenire e *separato* da ogni possibile influenza esterna o interna (il soggetto che percepisce è esso stesso predeterminato e non può, in alcun caso, decidere nulla)²⁰².

È in primo luogo questa netta separazione fra oggetto e soggetto, per gli interpreti di questa linea di pensiero, a essere messa in crisi da un paradigma uditivo: il suono è pervasivo, si diffonde nello spazio, lo satura, ed è per sua natura relazionale, coinvolge ogni corpo gli si frapponga, ne rende osmotici i confini, malleabili le demarcazioni. Il suono non è né un oggetto materiale, né una proprietà o un attributo degli oggetti ma, al contrario, è generato dalle relazioni

²⁰⁰ Salomé Voegelin, *Listening to Noise and Silence. Towards a Philosophy of Sound Art*, Continuum, New York-London 2010, pp. XI-XII.

²⁰¹ Steven Connor, "The Modern Auditory I", cit., p. 204. Anche il filosofo tedesco Peter Sloterdijk richiama questa capacità di auto-osservazione del soggetto moderno in relazione agli sviluppi della filosofia moderna: "Gli occhi sono il prototipo organico della filosofia. Il loro arcano sta nel fatto che essi non solo possono vedere, ma possono anche vedere se stessi vedere"; Peter Sloterdijk, *Critica della ragion cinica (Kritik der zynischen Vernunft)*, 1983), Garzanti, Milano 1992, p. 58.

²⁰² Roberto Barbanti, "Meccanicismo e determinismo: Ovvero come lo sguardo, fissandosi sulle cose, ha prodotto una visione del mondo riduttiva", in Antonello Colimberti (a cura di), *Ecologia della Musica. Saggi sul Paesaggio Sonoro*, Donzelli, Roma 2004, p. 92 (enfasi dell'originale).

reciproche fra oggetti e soggetti²⁰³. La sfera dell'udibile sarebbe così dominata da leggi profondamente diverse da quelle del visibile; leggi che contraddicono e rovesciano alcune delle dicotomie radicate nel pensiero occidentale: soggetto/oggetto, dentro/fuori, sé/mondo. Michael Bull nota a proposito: "L'uditivo – nella gerarchia dei sensi nel mondo occidentale – si colloca dopo la vista e, comunque, tenta di disturbare le epistemologie ispirate alla vista che diamo per scontate: la chiara distinzione fra soggetto e oggetto, dentro e fuori, sé e mondo"²⁰⁴.

La conoscenza sonora, all'interno della letteratura afferente ai *sound studies*, sembrerebbe quindi differenziarsi da quella visiva in primo luogo per questo dissolvimento delle nette demarcazioni fra sé e reale, sé e mondo, soggetto, oggetto e contesto. Steven Connor utilizza un'immagine molto suggestiva paragonando la soggettività uditiva a una membrana: "Il sé definito in termini di ascolto [...] è un sé immaginato non come un punto, ma come una membrana; non come un'immagine, ma come un canale attraversato dalle voci, dai rumori e dalle musiche"²⁰⁵. Questa definizione del sé come membrana, che include ed è attraversata dall'"altro" propone una interpretazione del soggetto in termini relazionali e dinamici: il soggetto non definibile in modo univoco e una volta per tutte, ma costantemente dissolto e ricreato, continuamente riprodotto²⁰⁶.

²⁰³ Casey O'Callaghan, *Sounds. A Philosophical Theory*, Oxford University Press, Oxford 2007.

²⁰⁴ Michael Bull, "Auditory", in Caroline A. Jones (a cura di), *Sensorium. Embodied Experience, Technology, and Contemporary Art*, The MIT Press, Cambridge 2005, p. 112 (traduzione mia).

²⁰⁵ Steven Connor, "The Modern Auditory I", cit., p. 207 (traduzione mia).

²⁰⁶ Questa decostruzione della dicotomia soggetto/oggetto trova corrispondenza nelle correnti "antioculocentriche" del pensiero filosofico e sociale del XX secolo – dalla decostruzione del soggetto nella psicoanalisi di Jacques Lacan, all'analisi dei dispositivi panottici di potere di Michel Foucault – analizzate da Martin Jay in *Downcast Eyes* (Martin Jay, *Downcast Eyes. The Denigration of Vision in Twentieth-Century French Thought*, cit.). Come afferma Martin Jay, "Cartesian perspectivalism has, in fact, been the target of a widespread philosophical critique, which has denounced its privileging of an ahistorical, disinterested, disembodied subject entirely outside of the world it claims to know only from afar"; (Martin Jay, "Scopic Regimes of Modernity", cit., p. 10). Fra questi, Maurice Merleau-Ponty è probabilmente il pensatore che può essere considerato maggiormente vicino a questa modalità epistemologica. Ne *La Fenomenologia della percezione*, interpreta la percezione come esperienza primaria, pre-discorsiva, del mondo fondata sul corpo: il corpo e i sensi sono considerati in rapporto osmotico di implicazione reciproca col mondo, il nostro tramite con il reale, e il paradigma retinico viene rovesciato a favore di una concezione della percezione olistica: come afferma in *Senso e Non Senso*, "La mia percezione non è [...] una somma di dati visivi, tattili, auditivi, io percepisco in modo indiviso con il mio essere totale, colgo una struttura unica della cosa, un'unica maniera di esistere, che parla contemporaneamente a tutti i miei sensi". Per Merleau-Ponty il corpo è implicato nella percezione e comprensione del mondo in una unità sostanziale fra sensi e intelletto; Maurice Merleau-Ponty,

La ridefinizione del soggetto al centro dei *sound studies* contiene i presupposti per una decostruzione del modello spaziale dominante dell'età moderna: lo spazio omogeneo, uniforme e misurabile teorizzato da René Descartes, concretizzatosi negli assi cartesiani e perfettamente omologo alla prospettiva albertiana a punto di fuga centrale (a sua volta fondata su un'interpretazione visuale della percezione spaziale). Se la gabbia prospettica riduce il soggetto della conoscenza a un'unità scorporizzata, monoculare, puntiforme e fissa, l'esperienza sonora, in questi contributi, sembrerebbe rovesciare questa interpretazione e rappresentazione dello spazio. Per Steven Connor,

The rationalized “Cartesian grid” of the visualist imagination, which positioned the perceiving self as a single point of view, from which the exterior world radiated in regular lines, gave way to a more fluid, mobile and voluminous conception of space, in which the observer-observed duality and distinctions between separated points and planes dissolve²⁰⁷.

L'ascolto convoglia una consapevolezza spaziale a 360 gradi e fornisce informazioni non solo sulla natura degli oggetti che popolano il mondo ma, prima di tutto, sulle loro relazioni e interazioni reciproche, il loro costante divenire, la molteplicità di eventi che avvengono simultaneamente.

Spazio cartesiano e spazio sonoro sono anche al centro della riflessione di Marshall McLuhan e della sua analisi degli effetti dei media e delle tecnologie sull'organizzazione cognitiva umana. La stampa, per il massmediologo canadese, sancisce l'atto di nascita dell'uomo tipografico, l'uomo civilizzato, caratterizzato

Senso e Non Senso, Milano, il Saggiatore, 1962, p. 71; Id., *Fenomenologia della Percezione* (*Phénoménologie de la Perception*, Paris, Gallimard, 1945), Milano, Bompiani, 2003.

Dovremmo quindi considerare il postmoderno, come propone Thomas Docherty, come l'epoca che “scopre la necessità e si organizza attorno al primato dell'orecchio e dell'ascolto”? (Thomas Docherty, *After Theory*, Edinburgh University Press, Edinburgh 1996, p. 172). Gran parte dei contributi che compongono la bibliografia afferente ai *sound studies*, in realtà, rifiuta ogni semplicistica dicotomia fra la vista interpretata come senso moderno e l'udito come senso anti-post- o pre-moderno. Connor, ad esempio, interpreta l'uditivo come insufficienza, come senso che richiede sempre il completamento degli altri sensi e che, proprio per questo, può essere al centro del recupero contemporaneo: è proprio l'apertura dell'udito all'interazione con un'economia dei sensi non gerarchica, per Connor, a rendere questa prospettiva attuale nell'analisi dei processi culturali.

²⁰⁷ Steven Connor, “The Modern Auditory I”, cit., pp. 206-207.

da un forte individualismo, dalla specializzazione delle funzioni e dalla frammentarietà rispetto alla società, in un mondo regolato da una visione lineare del tempo e da uno spazio omogeneo di tipo euclideo. Con l'avvento delle tecnologie di tipo elettromagnetico – telegrafo, telefono, radio, televisione – però, il senso della vista è “detronizzato” ed emerge quella che Walter Ong, allievo di McLuhan, chiama “second orality”²⁰⁸. Le categorie spazio-temporali caratteristiche della modernità vengono reinterpretate da McLuhan alla luce dei cambiamenti in atto: i media comunicativi e i mezzi di trasporto odierni permettono uno scambio di informazioni istantaneo e simultaneo annullando il concetto di distanza e di temporalità lineare; “Le nostre estensioni elettriche scavalcano lo spazio e il tempo”²⁰⁹, afferma McLuhan, e permettono una nuova unione collettiva, una partecipazione immediata all'esperienza altrui, amplificando e ramificando profondamente il nostro apparato sensoriale. Lo spazio determinato da queste possibilità è definito da McLuhan in termini radicalmente oppositivi rispetto al modello cartesiano: è uno “spazio acustico”, dinamico, pieno, privo di limiti definiti, privo di centro e periferia e percepibile in modo organico attraverso tutti i sensi²¹⁰. Se, in McLuhan, lo spazio visuale è associato alle nozioni di asincronia, staticità, sequenzialità, linearità, tecnologia meccanica, specializzazione, isotropia, funzione di contenitore, lo spazio acustico è associato ai termini opposti: sincronia, dinamismo, simultaneità, non linearità, tecnologia elettronica, olismo, anisotropia, funzione di rete. Lo spazio acustico è creato dagli oggetti stessi e dalle loro relazioni e, quindi, è dinamico, in continuo flusso: “Con lo spazio acustico non c'è un vuoto da riempire, ma, invece, uno

²⁰⁸ Walter J. Ong, *Oralità e Scrittura. Le tecnologie della parola (Orality and Literacy: The Technologizing of the Word)*, Methuen, New York 1988), Il Mulino, Bologna 2002, p. 191. “Imponendo rapporti non visualizzabili, che sono conseguenza della velocità istantanea, la tecnologia elettrica detronizza il senso della vista e ci restituisce la sinestesia e le strettissime implicazioni tra gli altri sensi”, in Marshall McLuhan, *Gli strumenti del comunicare (Understanding Media: The Extensions of Man)*, McGraw Hill, 1964), Net, Milano 2002, p. 121.

²⁰⁹ Idem, p. 115.

²¹⁰ Edmund Carpenter, Marshall McLuhan, “Spazio Acustico”, in Id. (a cura di) *La Comunicazione di massa (Explorations in Communications)*, Beacon Press, Boston 1951), La Nuova Italia, Firenze 1966, pp. 82-90.

spazio creato dalle relazioni reciproche fra gli elementi così come si sviluppano nel tempo”²¹¹.

La definizione di “spazio acustico” McLuhaniano evidenzia il carattere processuale e temporale della spazialità compresa in termini uditivi: l’ascolto interrompe, distrugge la fissità della rappresentazione a favore del flusso, del cambiamento nel tempo, conferisce all’oggetto una dinamica temporale.

Anche Michel Chion, nella sua analisi del ruolo del suono nel cinema, riflette sugli effetti temporalizzanti del suono sull’immagine e sulla percezione di movimento e temporalità: il suono è sempre “traccia di un movimento o di un tragitto” e quindi sempre temporalmente orientato, costantemente in trasformazione²¹².

I suoni possono essere esperiti soltanto nel loro “farsi”, nelle dinamiche del loro continuo cambiamento nello spazio e nel tempo, in una dimensione fluida, in perpetua trasformazione, instabile e transitoria. In una parola, sono eventi o, meglio, catene di eventi in costante riconfigurazione, “accadimenti o avvenimenti che hanno luogo in un ambiente popolato da oggetti e corpi che interagiscono fra loro”²¹³.

Se, come sintetizza Roberto Barbanti, “l’evento vibratorio-acustico, il contesto nel quale accade e il soggetto percipiente sono tutt’uno e ‘compongono’ il suono percepito nella sua durata irriducibile”²¹⁴; se, quindi, l’ascolto ridefinisce la relazione fra oggetto, soggetto e contesto, cosa comporterebbe, allora, guardare alla dimensione urbana attraverso questa prospettiva?

Applicare un paradigma uditivo all’urbano porterebbe a interpretare la città e chi la attraversa come elementi di un processo relazionale e contingente di definizione reciproca; a pensare alla città stessa come a un campo di eventi effimeri, temporali, in continua ridefinizione, in rapporto biunivoco con chi la abita; a tenere conto del fatto che “una geografia uditiva è una geografia spazio-

²¹¹ Gordon Gow, “Spatial Metaphor in the Work of Marshall McLuhan”, in *Canadian Journal of Communication*, vol. 26, n. 4, 2001, <http://www.cjc-online.ca/index.php/journal/article/viewArticle/1254/1251> (ultimo accesso 7 ottobre 2011).

²¹² Michel Chion, *L’Audiovisione. Suono e immagine nel cinema (L’audio-vision. Son et image au cinéma)*, Nathan, Paris 1990), Lindau, Torino 2001, p. 19.

²¹³ Casey O’Callaghan, *Sounds. A Philosophical Theory*, cit., p. 11 (traduzione mia).

²¹⁴ Roberto Barbanti, “Meccanicismo e determinismo: Ovvero come lo sguardo, fissandosi sulle cose, ha prodotto una visione del mondo riduttiva”, cit., p. 95

temporale, una geografia dinamica di eventi invece che di immagini, o di attività invece che di scene”²¹⁵.

Qual è, invece, il ruolo della dimensione sonora nella letteratura relativa alla città, allo spazio urbano, e quali consonanze esistono tra dimensione sonora e percorso?

2.1.2 La dimensione sonora dello spazio urbano: verso un’“ecologia sensibile del mondo quotidiano”²¹⁶

*Attraversiamo una grande capitale moderna, con le orecchie più attente che gli occhi,
e godremo nel distinguere risucchi d’acqua, d’aria o di gas nei tubi metallici,
il borbottio dei motori che fiatano e pulsano con una indiscutibile animalità,
il palpitare delle valvole, l’andirivieni degli stantuffi, gli stridori delle seghe meccaniche...*

Luigi Russolo²¹⁷

L’interesse per la dimensione sonora degli ambienti quotidiani – anticipato dalle sperimentazioni delle avanguardie musicali del XX secolo – si afferma inizialmente in Canada, alla Simon Fraser University di Vancouver, alla fine degli anni Sessanta grazie al compositore e musicologo Raymond Murray Schafer. È, infatti, Murray Schafer a fondare il World Soundscape Project, un progetto di ricerca dedicato allo studio e alla documentazione del suono nel suo contesto ambientale attraverso campagne di *field recording*, analisi e descrizione. A distanza di più di quarant’anni i *soundscape studies* sono divenuti un campo di ricerca ampio e articolato che manifesta un numero consistente di analisi teoriche ed empiriche e gruppi di ricerca a livello internazionale²¹⁸.

Nel suo saggio più noto, *The Tuning of the World* (1977), Murray Schafer concepisce il mondo come una “immensa composizione musicale”²¹⁹. Certamente

²¹⁵ Paul Rodaway, *Sensuous Geographies: Body, Sense and Place*, cit., p. 90 (traduzione mia).

²¹⁶ Jean-Paul Thibaud, “La ville à l’épreuve des sens”, in Olivier Coutard, Jean-Pierre Lévy, (a cura di), *Ecologies urbaines: états des savoirs et perspectives*, Economica Anthropos, Paris 2010, pp. 198-213, http://doc.cresson.grenoble.archi.fr/opac/doc_num.php?explnum_id=332 (ultimo accesso 30 agosto 2011), p. 1.

²¹⁷ Luigi Russolo, *L’arte dei rumori* (1913), Stampa Alternativa-Nuovi Equilibri, Viterbo 2009.

²¹⁸ Il World Soundscape Project è ora conosciuto con il nome di World Forum for Acoustic Ecology, costituitosi nel 1993 a Banff, in Canada, in occasione della prima International Conference on Acoustic Ecology.

²¹⁹ Raymond Murray Schafer, *Il paesaggio sonoro*, cit., p. 15.

non è il primo: Luigi Russolo, già nel 1913, proclamava la musicalità del rumore urbano nel manifesto *L'arte dei rumori*; Walter Ruttmann, nel 1930, creava l'*Hörspiel Weekend*, un ritratto sonoro di un fine settimana berlinese realizzato registrando e montando su pellicola sonora i suoni della città; Pierre Schaeffer dagli anni Quaranta componeva attraverso la manipolazione di suoni trovati e registrati, mentre John Cage proclamava il carattere musicale del suono contestuale e, nel 1952, portava nella sala da concerto il suo celeberrimo 4'33''²²⁰. La rivalutazione estetica del suono ambientale è un processo graduale nella ricerca sonora e musicale del XX secolo e ricalca, in parte, il parallelo processo di appropriazione del reale e della sfera quotidiana che caratterizza una fascia della ricerca artistica nelle arti visive, dalle Avanguardie Storiche alle Neoavanguardie.

Ciò che distingue la ricerca di Murray Schafer dall'introduzione del rumore in musica e dalle sperimentazioni con la registrazione, però, è l'intento etico e il fatto di aver reso sistematico lo studio interdisciplinare del suono ambientale dando vita a una vera e propria disciplina: l'ecologia acustica, un'area di ricerca che continua a evolversi in tutto il globo grazie a una crescente comunità di ricercatori e *practitioners*. Ma, forse ancora più distante dalle sperimentazioni rumoristiche, è la sua interpretazione dell'ascolto come pratica di relazione al mondo: per Schafer, il paesaggio sonoro è "un campo di interazioni" che si costruisce nella molteplicità sonora dell'ambiente, del contesto, e nella pratica dell'ascolto²²¹. Il termine stesso "paesaggio sonoro" si riferisce esplicitamente alla relazione fra eventi sonori, considerati all'interno del contesto in cui si manifestano, e ascoltatore. In altri termini, per Schafer, "l'esperienza del suono è [...] *esperienza di un ambiente*, dei movimenti che lo permeano e delle emozioni che collegano i suoni alla morfologia dei luoghi in cui lo esperiamo"²²².

²²⁰ Si rimanda, per una visione d'insieme dei rapporti fra suono urbano e ricerca musicale dal Futurismo al World Soundscape Project, a Ricciarda Belgiojoso, *Costruire con i suoni*, Franco Angeli, Milano 2009 e, in particolare, alla prima parte "Suoni della città messi in musica", pp. 15-50. Sulle ricerche musicali futuriste si veda anche: Daniele Lombardi, Carlo Piccardi (a cura di), *Rumori Futuri: studi e immagini sulla musica futurista*, Vallecchi, Firenze 2004. Su Walter Ruttmann e *Weekend* si veda Leonardo Quaresima (a cura di), *Walter Ruttmann: cinema, pittura, ars acustica*, Manfrini, Trento-Rovereto 1994 e, in particolare, il saggio di Jeanpaul Goergen, "il montaggio sonoro come ars acustica", pp. 177-191.

²²¹ Raymond Murray Schafer, *Il Paesaggio Sonoro*, cit., p. 183.

²²² Carlo Serra, "Spazio musicale e paesaggi sonori", in Paolo Scarnecchia (a cura di), *Incontri*, Ismez, Roma 2002, <http://users.unimi.it/~gpiana/dm10/paesaggio/serra/serra.html> (ultimo accesso

Il rapporto di Murray Schafer con la dimensione sonora dello spazio urbano è però ambigua e caratterizzata da una attitudine nostalgica e, in definitiva, romantica verso un paesaggio sonoro preindustriale (attitudine che è stata definita come “anti-urbana” o “urban prejudice”²²³) che lo porta a considerare il *soundscape* urbano come il frutto di un progressivo imbarbarimento che, utilizzando la sua terminologia, si realizza nel passaggio da *hi-fi* (high fidelity) a *lo-fi* (low fidelity) conseguente alla rivoluzione industriale:

In un paesaggio sonoro *lo-fi* i singoli segnali acustici si perdono all'interno di una sovrabbondante presenza sonora. Un suono limpido [...] scompare, come mascherato, in un generico rumore a banda larga. La prospettiva non esiste più [...]. C'è interferenza su tutti i canali e anche i suoni più ordinari per essere uditi devono venire amplificati²²⁴.

Nonostante la dicotomia gerarchica fra suoni naturali e urbani che questa interpretazione propone, a Schafer va riconosciuto il merito di aver compiuto un passo fondamentale nel riconoscimento dell'esperienza uditiva, catalizzando l'attenzione sulle qualità sonore del contesto ambientale quotidiano e concentrandosi sul suono da molteplici punti di vista, da quelli filosofici a quelli pedagogici, da quelli sociologici a quelli storici, da quelli estetici a quelli progettuali, fungendo di fatto da propulsore per molte delle linee di ricerca che convergeranno nel campo dei *sound studies*²²⁵.

Lo scopo fondamentale dell'analisi di Schafer, infatti, è la costituzione di un nuovo campo di ricerca e studio interdisciplinare che consenta – unendo le possibilità analitiche e le strategie progettuali di urbanistica, sociologia, acustica, geografia, musicologia e architettura – di conoscere e analizzare il paesaggio

20 febbraio 2011, enfasi dell'originale). Riprenderemo questo tema, in relazione alla musica concreta di Schaeffer nel paragrafo 2.2. “Listening Walks”.

²²³ Andrea Mubi Brighenti, “Soundscapes, Events, Resistance”, in *Soundscapes, Lo Squaderno*, n. 10, dicembre 2008, pp. 29-31, <http://www.losquaderno.professionaldreamers.net/?cat=134> (ultimo accesso 18 ottobre 2011); Sophie Arkette, “Sounds like City”, in *Theory, Culture & Society*, vol. 21, n. 1, 2004, p. 160.

²²⁴ Raymond Murray Schafer, *Il Paesaggio Sonoro*, cit., p. 67.

²²⁵ Non sembra essere un caso se molte delle antologie dedicate ai *sound studies* o alle pratiche artistiche sonore includono testi di Raymond Murray Schafer; si vedano, ad esempio, Michael Bull, Les Back, (a cura di), *Auditory Culture Reader*, cit.; Christoph Cox, Daniel Warner (a cura di), *Audio Cultures: Readings in Modern Music*, Continuum, London 2004; Kaleb Kelly (a cura di), *Sound*, Whitechapel Gallery-The MIT Press, Cambridge-London 2011.

sonoro e poter quindi rintracciare principi di intervento per la riqualificazione dell'ambiente acustico quotidiano nella convinzione che “noi siamo contemporaneamente gli ascoltatori, gli esecutori e i compositori di questa composizione”²²⁶. Una competenza e consapevolezza allargata e diffusa delle caratteristiche dell'ambiente sonoro in cui viviamo è, per Schafer, la base di un interesse attivo e generalizzato da parte della comunità e, di conseguenza, per un miglioramento effettivo del paesaggio sonoro.

La ricerca e la teoria urbanistica recente sembrerebbe aver accolto l'invito di Murray Schafer manifestando un crescente interesse per quella che, seguendo Jean-Paul Thibaud, potremmo chiamare “ecologia sensibile del mondo quotidiano”²²⁷. Come le analisi teoriche non si propongono di sostituire un paradigma visivo con uno uditivo (ma, al contrario, di riformulare un'economia dei sensi policentrica), così, in ambito architettonico e urbanistico, la letteratura volta a indagare la dimensione sonora dello spazio si sviluppa in stretta relazione all'affermazione di un più ampio approccio esperienziale attento alle qualità polisensoriali dello spazio urbano²²⁸. Il rifiuto post-modernista di un'architettura

²²⁶ Idem, p. 285. Per una descrizione degli elementi base al centro della ricerca dell'ecologia acustica, si veda: Kendall Wrightson, “An Introduction to Acoustic Ecology”, in *Soundscape. The Journal of Acoustic Ecology*, vol. 1, n. 1, spring 2000, http://www.ciufu.org/classes/sonicart_sp09/readings/Intro_AE.pdf (ultimo accesso 07 settembre 2011).

²²⁷ Jean-Paul Thibaud riconduce l'approccio sensoriale alla città a tre prospettive principali: l'estetica della modernità espressa, all'inizio del XX secolo, dagli scritti di Georg Simmel, Siegfried Kracauer e Walter Benjamin; l'estetica ambientale di matrice anglosassone a sua volta declinata in due diverse linee interpretative – quella cognitiva e quella sensoriale – e, infine, l'approccio estetico alle atmosfere urbane, di matrice fenomenologica, sviluppatosi parallelamente in Francia e Germania ad opera del filosofo Gernot Böhme e di Jean-Francois Augoyard. Uno degli elementi centrali di questo approccio risiede in ciò che Thibaud chiama “l'unité du monde sensible”, vale a dire il carattere intersensoriale delle atmosfere urbane; Jean-Paul Thibaud, “La ville à l'épreuve des sens”, cit. Per la nozione di “atmosfera” si veda anche Gernot Böhme, “Atmosfere Acustiche. Un contributo all'estetica ecologica” (“Acoustic Atmospheres”, in *Soundscape. The Journal of Acoustic Ecology*, n. 1, 2000, pp. 14-18), in Antonello Colimberti (a cura di), *Ecologia della Musica. Saggi sul Paesaggio Sonoro*, Donzelli, Roma 2004 e Id., *Atmosfere: la relazione fra musica e architettura oltre la fisica*, in *Metamorph. 9. Mostra Internazionale di Architettura. Focus*, catalogo della mostra diretta da Kurt W. Foster, Marsilio, Venezia 2004, pp. 109-115. Nel primo di questi saggi, Böhme definisce l'“Atmosfera” come un “fenomeno interstiziale” che si colloca tra soggetto e oggetto: “delle sensazioni quasi oggettive riversate nello spazio”, ma che allo stesso tempo sono anche “soggettive poiché non esistono al di fuori del soggetto che le esperisce”.

²²⁸ Se si considerano le pubblicazioni venute alla luce nell'ultimo decennio, l'approccio sensoriale all'urbanistica e all'architettura appare tutt'altro che marginale. Si vedano, fra gli altri, David Howes, “Architecture of the Senses”, in Mirko Zardini (a cura di), *Sense of the City. An Alternate Approach to Urbanism*, catalogo della mostra, Lars Müller, Montréal 2005; Steven Holl, Juhani Pallasmaa, Alberto Perez-Gomez, *Questions of Perception: Phenomenology of Architecture*, William K Stout Pub, San Francisco 2007; Peter Zumthor, *Atmospheres*, Birkhäuser, Basel 2006;

razionalista, funzionalista e formalista sfocia in una prospettiva opposta che conferisce al corpo umano il ruolo di interfaccia nell'esperienza del reale. Parallelamente la prassi mostra un interesse crescente per l'intero spettro sensoriale e per i valori sonori, olfattivi, tattili e termici dell'ambiente costruito²²⁹.

Sense of the City. An Alternate Approach to Urbanism – una mostra a cura di Mirko Zardini tenutasi a Toronto, al Canadian Centre for Architecture, tra il 2005 e il 2006 – manifesta chiaramente l'affermazione di questo sottobosco di ricerche proponendo un approccio sensoriale all'urbano (già dal titolo definito come “alternativo” rispetto all'impostazione prevalentemente visuale della pianificazione tradizionale). Nel saggio introduttivo al catalogo della mostra, il curatore evidenzia come l'urbanistica abbia a lungo privilegiato l'occhio rispetto agli altri sensi e, al contrario, odori e suoni siano stati valutati esclusivamente come fattore di disturbo e, quindi, presi in considerazione esclusivamente come elementi da eliminare, marginalizzare, attutire e minimizzare. Una duplice preoccupazione sembra aver dominato lo sviluppo della città moderna: quella per la piacevolezza visiva e quella per l'igiene, portando a un depauperamento della sfera sensoriale che, per l'autore, si è ulteriormente accentuato nella città globale, dominata dall'omogeneizzazione e dalla standardizzazione²³⁰. L'approccio proposto da Zardini riscopre le basi fenomenologiche della percezione spaziale e riporta il corpo e i sensi al centro della definizione dello spazio.

L'universo della sonorità è tradizionalmente entrato nel discorso e nella prassi architettonica in due modalità: come un elemento da controllare tramite gli strumenti dell'ingegneria acustica o come metafora per l'architettura. Oggi sembrerebbero emergere i presupposti per un cambiamento: se fino a qualche anno fa la letteratura e gli studi sulle potenzialità teoriche e progettuali di una prospettiva sonora si contavano sulle dita di una mano, attualmente il numero di

Anna Barbara, *Storie di architettura attraverso i sensi. Nebbia, aurorale, amniotico...*, Mondadori, Milano 2000.

²²⁹ Come commenta Thibaud, d'altro canto, “la maîtrise croissante de l'environnement sensoriel des villes – au moyen de techniques d'illumination, sonorisation, ventilation, odorisation et autres stratégies d'animation – tend à produire des espaces de plus en plus conditionnés, laissant peu de place aux rituels d'interaction entre passants et aux possibilités d'improvisation du public”; Jean-Paul Thibaud, “La ville à l'épreuve des sens”, cit.; si veda anche Maarten Hajer, Arnold Reijndorp, *In Search of New Public Domain*, Nai Publishers, Rotterdam 2001.

²³⁰ Mirko Zardini, “Toward a Sensorial Urbanism”, cit., pp. 20-21.

pubblicazioni che si concentrano sulla relazione fra suono e spazio è notevolmente aumentato lasciando presagire un'attenzione crescente anche all'interno delle discipline architettoniche e urbanistiche²³¹.

2.1.3 Soundscape e percorso

[Il "ritmoanalista"] è sempre all'ascolto, ma non sente solo parole, discorsi, rumori e suoni; è capace di ascoltare una casa, una strada, una città, come si ascolta una sinfonia, un'opera. Ovviamente, cerca di conoscere come questa musica è composta, chi la suona e per chi

Henri Lefebvre²³²

Questa costellazione di ricerche ci ricorda che la città non è solo un agglomerato di edifici, né solo un paesaggio visibile, ma anche un paesaggio orale, una geografia di eventi in continua ridefinizione. Come nota Fran Tonkiss, sia Benjamin sia Simmel si soffermano sull'esperienza visiva della metropoli moderna, ma la città moderna "non è solo spettacolare, è sonora"²³³. L'esperienza urbana quotidiana di inizio secolo, era caratterizzata anche da un forte impatto in

²³¹ Già nel 1957 Steen Eiler Rasmussen, architetto, urbanista e teorico danese, intitola *Hearing Architecture* l'ultimo capitolo della raccolta di saggi pubblicata nell'edizione inglese con il significativo titolo di *Experiencing Architecture* [Steen Eiler Rasmussen, *L'Architettura Come Esperienza (Om at opleve arkitektur*, G. E. C., Copenhagen 1957), Pendragon, Bologna 2006]. Bisognerà poi aspettare gli anni Novanta per trovare altri contributi di rilievo a questa bibliografia: Juhani Pallasmaa, *Gli Occhi della Pelle. L'architettura e i sensi (The Eyes of the Skin. Architecture and the Senses*, John Wiley & Sons, Chichester 1996), Jaca Book, Milano 2007; Elisabeth Martin, *Pamphlet Architecture 16. Architecture as a Translation of Music*, Princeton Architectural Press, New York 1994; Mikesch W. Muecke, Miriam S. Zach (a cura di), *Resonance: Essays on the Intersection of Music and Architecture*, Culicidae, Ames 2007; Colin Ripley con Marco Polo, Arthur Wigglesworth, *In the Place of Sound. Architecture, Music, Acoustics*, Cambridge Scholars, Newcastle 2007; Barry Blesser, Linda-Ruth Salter, *Spaces Speak, Are You Listening?: Experiencing Aural Architecture*, The MIT Press, Cambridge 2006; Valeria Merlini (a cura di), "La città suonante/Die klingende Stadt", atti del simposio, in *Atlas*, n. 31, 2007; Ted Sheridan, Karen Van Lengen, "Hearing Architecture. Exploring and Designing the Aural Environment", in *Journal of Architectural Education*, vol. 57, n. 2, pp. 37-44; *Immersed. Sound and Architecture*, numero speciale di *OASE* a cura di Pnina Avidar, Raviv Ganchrow, Julia Kursell, n. 78, maggio 2009; Ricciarda Belgiojoso, *Costruire con i suoni*, cit. Studi empirici sono portati avanti in seno al Cresson: Pascal Amphoux, *Aux écoutes de la ville. Enquête sur trois villes suisses*, Cresson, Grenoble 1991; Gregoire Chelkoff, *Entendre les espaces publics*, Cresson, Grenoble 1992.

²³² Henri Lefebvre, Catherine Régulier, "Attempt at the Rhythmanalysis of Mediterranean Cities" ("Essai de rythmanalyse des villes méditerranéennes", in *Peuples Méditerranéens*, n. 37, 1986), in Id., *Rhythmanalysis. Space, Time and Everyday Life*, Continuum, London-New York, 2004, p. 87 (traduzione mia).

²³³ Fran Tonkiss, "Aural Postcards. Sound, Memory and the City", in Michael Bull, Les Back (a cura di), *The Auditory Culture Reader*, cit., p. 304 (traduzione mia).

termini uditivi: dall'introduzione di motori, macchine, suoni riprodotti, rumori "umani", di origine "culturale". Alla luce dell'interesse crescente per la dimensione sonora dello spazio urbano, quali possono essere i punti di convergenza o risonanza fra il paesaggio sonoro e i molteplici vettori interpretativi emergenti nella letteratura dedicata al camminare?

Sono ormai numerosi gli studi sul *soundscape* urbano che, in una prospettiva storica, evidenziano le trasformazioni del paesaggio sonoro nella città moderna industriale²³⁴: in *The Soundscape of Modernity* (2002), ad esempio, Emily Thompson descrive i cambiamenti nella dimensione sonora e nella cultura uditiva delle città statunitensi all'inizio del XX secolo e nota come, alla fine degli anni Venti, fossero i rumori industriali e macchinici a prevalere nella cacofonia urbana di metropoli come New York²³⁵. Nel saggio "Sounds of the City" (2003), David Garrioch sostiene che, nelle città del XVII, XVIII e XIX secolo, il suono costituisse una fonte fondamentale di informazione, un "sistema semiotico" in grado di contribuire al posizionamento spazio-temporale degli abitanti e renderli parte di una "comunità acustica"²³⁶. Steven Connor afferma che il *soundscape* dell'ambiente urbano dopo la rivoluzione industriale ebbe un impatto enorme in termini culturali, e che la complessità, le trasformazioni e la simultaneità dell'esperienza metropolitana potevano meglio essere comprese attraverso l'udito, portando a un riposizionamento dell'equilibrio sensoriale:

The unsteadiness of the ways of looking and seeing characteristic of city life – the glance or the glimpse rather than the sustained gaze – goes along with a sense of

²³⁴ La mancanza di registrazioni e quindi di documentazioni del paesaggio sonoro delle epoche passate sembrerebbe rendere impossibile questo tipo di ricognizione. La ricerca storica si avvale soprattutto di testimonianze scritte e fonti secondarie per indagare le modalità in cui una società esperiva e percepiva il suono stesso. Si veda: Mark M. Smith (a cura di), *Hearing History: A Reader*, University of Georgia Press, Athens-London 2004. Anche Murray Schafer indica questa limitazione nelle possibilità di studio del *soundscape* del passato: "mentre possiamo servirci delle moderne tecniche di registrazione e di analisi per studiare i paesaggi sonori a noi contemporanei, per ricostruire una loro prospettiva storica dobbiamo rifarci a testimonianze sonore tratte dalla letteratura e dalla mitologia, a materiali e a fonti documentarie di carattere storico e antropologico"; Raymond Murray Schafer, *Il Paesaggio sonoro*, cit., p. 20.

²³⁵ Emily Thompson, *The Soundscape of Modernity. Architectural Acoustics and the Culture of Listening in America, 1900-1933*, The MIT Press, Cambridge-London 2002.

²³⁶ David Garrioch, "Sounds of the City: The Soundscape of Early Modern European Towns", in *Urban History*, vol. 30, n. 1, Cambridge University Press, 2003, pp. 5-25.

shifting and saturated space of which the plural, permeable ear can evidently make more sense than the eye²³⁷.

In queste analisi, l'esperienza uditiva è interpretata come parte fondamentale di quel processo di comprensione, percezione e lettura dell'urbano (inteso nella sua dimensione architettonica, topografica e sociale), che si realizza attraverso il camminare. Cosa può aggiungere il punto di vista dell'orecchio rispetto a quello dell'occhio? Il suono è omnidirezionale, simultaneo, temporale, progressivo: permette di esperire la molteplicità del divenire urbano. Se il camminare trasforma la discrezione della visione della città in paesaggio, permettendo di leggerlo (come propongono Benjamin, Sansot e Le Breton), è l'udito a restituirci un'immagine temporale, processuale e policentrica della città stessa.

Acoustic Territories (2010) di Brandon LaBelle, analizzando la metropoli contemporanea da una prospettiva sonora, è un testo paradigmatico di questa linea di ricerca. L'artista e teorico americano costruisce una cartografia dell'esperienza uditiva e del suono nella vita urbana quotidiana a partire da alcuni "luoghi", dall'universo sotterraneo della metropolitana al cielo, passando attraverso la casa, il marciapiede, la strada e l'ipermercato. Percorrendo il capitolo dedicato al marciapiede possiamo ritrovare alcuni degli elementi che abbiamo visto al centro della letteratura sul camminare declinati da un "punto di vista" uditivo che ci permettono di fare un ulteriore passo avanti. LaBelle riprende de Certeau e l'interpretazione del marciapiede come spazio di mediazione fra sfera pubblica e privata di Jane Jacobs estendendo la loro analisi alla sfera uditiva:

The urban soundscape is itself a material contoured, disrupted, or appropriated through a meeting of individual bodies and larger administrative systems. From crosswalk signals, warning alarms, and electronic voices, the urban streets structure and audibly shape on a mass scale the trajectories of people on the move. In

²³⁷ Steven Connor, "The Modern Auditory I", cit., p. 210. In accordo con questa interpretazione, il *flâneur*, nell'analisi di Connor, è considerato come una sorta di figura di compensazione che riafferma la distanza visiva dall'assalto alle possibilità della vista determinato dall'esperienza uditiva della città contemporanea.

contrast, individuals supplement or reshape these structures through practices that, like de Certeau's walker, form a modulating break or interference²³⁸.

La dimensione sonora della città è interpretata come negoziazione costante fra forme collettive di organizzazione istituzionale e amministrativa e processi di riappropriazione individuale (fra strategie e tattiche, nella terminologia di de Certeau) e fra sfera pubblica e privata.

Il sociologo Rowland Atkinson sviluppa la nozione di “sonic ecology” per sottolineare il potere del suono e della musica riprodotta nel demarcare e denotare lo spazio in modalità tutt'altro che casuali, ma al contrario definite da *pattern* legati alla destinazione d'uso, alle caratteristiche sociali, funzionali e culturali delle diverse parti della città nonché alla scansione temporale di questi *pattern*.

Urban sound, even in its complexity, has a tendency for repetition and spatial order which, while not fixed, also displays a patterning and persistence, even as these constellations and overlapping ambient fields collide and fade in occasionally unpredictable, multiple or purposeful ways²³⁹.

La dimensione sonora urbana non è il risultato arbitrario di processi casuali ma rispecchia più ampi principi di organizzazione dello spazio urbano che corrispondono anche a dinamiche di privatizzazione, auto-rappresentazione e riappropriazione.

Nel saggio “Urban Media and the Politics of Sound Space” (2005), Jonathan Sterne ci offre un esempio molto chiaro delle dinamiche di controllo della dimensione sonora della città contemporanea. Sterne sostiene che la *muzak* – musica di sottofondo frequentemente diffusa in luoghi di lavoro, ipermercati e, in anni recenti, sempre più spesso negli spazi aperti delle zone commerciali – possa diventare “un deterrente musicale non aggressivo” per impedire ad alcune categorie sociali (gruppi di *teenagers*, consumatori di droghe, ecc.) la permanenza nello spazio pubblico agendo di fatto come fattore di privatizzazione²⁴⁰. L'uso di

²³⁸ Brandon LaBelle, *Acoustic Territories. Sound Culture and Everyday Life*, cit., p. 93.

²³⁹ Rowland Atkinson, “Ecology of Sound: The Sonic Order of Urban Space”, in *Urban Studies*, vol. 44, n. 10, Sage, 2007, pp. 1906.

²⁴⁰ Jones and Schumacher definiscono la *muzak* in questi termini “[music] used principally to support and encourage some other primary activity, whether the production and consumption of

musica di sottofondo può diventare una strategia di controllo e progettazione acustica degli spazi pubblici funzionale all'esclusione di alcune categorie sociali o a una polarizzazione dello spazio sulla base di specifiche funzioni e classi: "l'uso di musica programmata in spazi aperti è un tentativo di codificare lo spazio e, nello specifico, di codificarlo in termini di classe sociale, razza ed età"²⁴¹. Come sottolinea Rowland Atkinson, il *soundscape* non è solo organizzato, ma è anche "socially organizing"²⁴². Nella sua analisi, l'utilizzo della musica programmata è uno dei mezzi principali con cui si definiscono dei territori acustici nella città, cioè "spazi definiti, posseduti o contestati da coloro che, relativamente parlando, controllano il paesaggio sonoro degli spazi pubblici e privati"²⁴³.

La dimensione sonora della città entra, quindi, anche nei processi di costituzione e di accesso allo spazio pubblico, di uso democratico degli spazi e della possibilità di incontro con l'alterità sociale che abbiamo visto al centro di una parte della letteratura sul camminare, da Jane Jacobs fino a Rebecca Solnit²⁴⁴. In altre parole, il *soundscape* sarebbe parte importante di quel più ampio processo di privatizzazione della sfera pubblica e di trasformazione del cittadino in consumatore che, per Sennett, è al centro delle dinamiche del XX secolo²⁴⁵.

Se il *soundscape* urbano è espressione di una pianificazione e di una organizzazione collettiva (di cui l'uso della musica programmata è solo un esempio, sebbene rivelatore), è però anche il risultato di processi di ridefinizione, abitazione e auto-rappresentazione individuale, un elemento chiave nella continua evoluzione e nelle trasformazioni imposte sia dal basso sia dall'alto che hanno luogo negli spazi urbani. Come afferma Sophie Arkette,

City space has been and is constantly being carved up into communities defined by economic, cultural, ethnic, religious divisions and consequently acoustic profiles

goods and services or the reproduction of social and symbolic order in public spaces"; Simon C. Jones, Thomas G. Schumacher, "Muzak: On Functional Music and Power", in *Critical Studies in Mass Communication*, n. 9, 1992, p. 166.

²⁴¹ Jonathan Sterne, "Urban Media and the Politics of Sound Space", in *Open*, n. 9, 2005, pp. 6-14.

²⁴² Rowland Atkinson, "Ecology of Sound: The Sonic Order of Urban Space", cit., p. 1907 (enfasi dell'originale).

²⁴³ Idem, p. 1910.

²⁴⁴ Si veda il Capitolo I, sottoparagrafo 1.1.4 *Partecipazione: spazio pubblico e alterità urbana*.

²⁴⁵ Richard Sennett, *Il declino dell'uomo pubblico* (*The Fall of Public Man: On the Social Psychology of Capitalism* Cambridge University Press, Cambridge 1977), Bruno Mondadori, Milano 2006.

and soundmarkers are in constant transition. [...] Each community has sets of sound markers which reinforce its own identity; each district has its own sonic profile, even if that profile is not a permanent feature²⁴⁶.

La dimensione sonora della città rispecchia i processi di ri-scrittura acustica degli spazi da parte degli abitanti, dei passanti, e il *soundscape* della strada è la somma di questo processo relazionale fra istanze programmate e pianificate e processi di ridefinizione collettiva e individuale. La strada e il marciapiede sono uno spazio acustico in continuo cambiamento in cui colui che cammina si trova immerso e interagisce. Come sottolinea Paul Rodaway, “Il paesaggio sonoro si muove con gli ascoltatori [...] e cambia continuamente in relazioni alle nostre interazioni comportamentali”²⁴⁷. In altre parole, non solo percepiamo uno spazio acustico ma, nell’abitarlo, lo rimodelliamo e necessariamente vi prendiamo parte. È questo aspetto che porta Antonello Colimberti a descrivere il *soundscape* come “un’immensa e complessa sinfonia in cui vengono ad armonizzarsi migliaia di melodie individuali e differenziate”²⁴⁸. Da questo punto di vista, allora, la dimensione sonora degli spazi urbani può essere considerata come il risultato di un processo di “lettura-scrittura”, come quello che, per Augoyard, il camminare mette in atto nella città.

Il *soundscape* diventa anche il luogo in cui l’incontro con l’altro – con la diversità sociale, etnica, ma anche biografica e professionale – diviene udibile scatenando conflitti acerrimi e regolamentazioni rigide e spesso inefficienti.

Noise amplifies social relations and tracks the struggle for identity and space within the tight architectural and demographic organization of a city. In this sense, noise is a social signifier: determining unseen boundaries and waging invisible wars. A comprehensive noise map of London would not only present traffic hotspots and industry, revealing the consequent issues of pollution and congestion, it would also reveal social relations on its fault lines of taste and tolerance²⁴⁹.

²⁴⁶ Sophie Arkette, “Sounds like City”, cit., p. 162.

²⁴⁷ Paul Rodaway, *Sensuous Geographies: Body, Sense and Place*, cit., p. 87 (traduzione mia).

²⁴⁸ Antonello Colimberti, “Introduzione”, in Id. (a cura di), *Ecologia della Musica. Saggi sul Paesaggio Sonoro*, cit., p. XXI.

²⁴⁹ Salomé Voegelin, *Listening to Noise and Silence. Towards a Philosophy of Sound Art*, cit., p. 45.

Le divisioni fra spazio privato e pubblico, fra sfera individuale e collettiva, diventano sfumate e indistinte, porose e osmotiche, dando luogo a processi di negoziazione costanti. Se questo è vero persino per l'abitazione – luogo per eccellenza del privato e della protezione individuale ma che, dal punto di vista dell'orecchio, diviene una membrana permeabile al suono dell'“esterno”, dell'“altro”²⁵⁰ – questa negoziazione fra pubblico e privato, fra sé e gli altri, fra sé e ambiente, diviene ancora più evidente nello spazio urbano.

La dimensione sonora sembrerebbe quindi entrare nella relazione fra soggetto e spazio urbano che si dispiega attraverso il camminare su più vettori e livelli: istanza di privatizzazione e codificazione dello spazio, ma anche luogo di riscrittura e iscrizione personale; elemento che enfatizza la permeabilità fra sfera pubblica e privata e agente di processi di auto-rappresentazione collettiva. Il *soundscape* diviene così il tessuto sonoro condiviso in cui il *walker* iscrive la propria ritmica temporale partecipando a un processo di lettura-scrittura del sistema urbano ed esperendone il costante divenire e la molteplicità spazio-temporale.

Salomé Voegelin, richiamando esplicitamente de Certeau, interpreta l'ascolto stesso come una modalità di “cammino” attraverso l'evento sonoro, il *soundscape* o l'opera: “L'ascolto non è una modalità di ricezione ma un metodo di esplorazione”²⁵¹. Ma, aldilà delle consonanze teoriche che abbiamo riscontrato, *soundscape*, ascolto e percorso sono da qualche decennio al centro di numerose pratiche, artistiche e non artistiche, nello spazio urbano²⁵².

²⁵⁰ Per due interpretazioni opposte si veda: Rowland Atkinson, “The Home as Aural Haven”, in *Soundscape. Lo Squaderno*, n. 10, dicembre 2008, pp. 5-11, <http://www.losquaderno.professionaldreamers.net/?cat=134> (ultimo accesso 18 ottobre 2011) e il capitolo intitolato “Home: Ethical Volumes of Silence and Noise” in Brandon LaBelle, *Acoustic Territories*, cit., pp. 43-84.

²⁵¹ Salomé Voegelin, *Listening to Noise and Silence. Towards a Philosophy of Sound Art*, cit., p. 4.

²⁵² Universo della sonorità e percorso sono indagati da Bruce Chatwin nel suo saggio/romanzo *Le vie dei canti*, che riporta le indagini dello scrittore sui canti rituali delle popolazioni aborigene australiane. Chatwin interpreta questi canti come rappresentazione dei miti della creazione e come mappe del territorio: una sorta di “rappresentazione” musicale dei caratteri geografici e topografici delle “vie dei canti”, linee immaginarie che attraverserebbero il continente australiano; Bruce Chatwin, *Le vie dei canti (The Songlines)*, Franklin Press, London 1993), Adelphi, Milano 1988.

2.2 Listening Walks

*Walk and listen. Stop and listen. Go around the next corner and listen.
Find a favourite spot in your neighborhood and listen.
Don't speak to anyone. Walk on and listen.*

Hildegard Westerkamp²⁵³

La pratica dell'ascolto mobile, della passeggiata sonora, del percorso urbano focalizzato sulla percezione uditiva, è stata proposta, negli ultimi anni, in una nutrita serie di contributi afferenti a diverse discipline (dall'architettura, alla pianificazione urbana alla sociologia) come modalità di mappatura dell'ambiente, come strategia progettuale o come strumento di rigenerazione urbana e di intervento urbanistico²⁵⁴. Passeggiate di ascolto sono organizzate frequentemente all'interno di festival, convegni, simposi e numerosi gruppi si dedicano alla progettazione e organizzazione di percorsi guidati nello spazio urbano; la serie di passeggiate realizzate a Berlino da Ohrenstrand intitolata *Gehörte Stadt* (in cui i partecipanti vengono bendati e guidati ad esplorare la città attraverso l'udito), le passeggiate urbane organizzate dal Centro Tempo Reale a Firenze nel 2011, o quelle organizzate regolarmente dal Vancouver Soundwalk Collective sono solo alcuni esempi in un folto sottobosco internazionale di progetti di questo tipo²⁵⁵.

²⁵³ Hildegard Westerkamp, "Say Something about Music...", in Brandon LaBelle, Steve Roden (a cura di), *Site of Sound: Of Architecture & the Ear*, Errant Bodies Press, Los Angeles 1999, p. 21.

²⁵⁴ Si vedano, fra gli altri, Jean-Paul Thibaud, "La Méthode des parcours commentés", in Michèle Grosjean, Id. (a cura di), *L'espace urbain en méthodes*, Parenthèses, Marseille 2001, pp. 79-100; Flora Venot, Catherine Sémidor, "The 'Soundwalk' as an operational component for urban design", in *PLEA2006 – The 23rd Conference on Passive and Low Energy Architecture*, Ginevra, 6-8 settembre 2006, http://www.unige.ch/cuepe/html/plea2006/Vol2/PLEA2006_PAPER867.pdf (ultimo accesso 7 ottobre 2011); Catherine Semidor, "Listening to a City With the Soundwalk Method", in *Acta Acustica United With Acustica*, vol. 92, agosto 2006, pp. 959-964; Laura Basco, "Soundwalking. A new tool for urban regeneration", in *My Ideal City. Scenarios for the European City of the 3rd Millennium*, Università Iuav di Venezia, Venezia 2011, pp. 86-91; M. Adams e altri, "Soundwalking as methodology for understanding soundscape", Institute of Acoustics Spring Conference, Reading 10-11 aprile 2008, <http://usir.salford.ac.uk/2461/> (ultimo accesso 21 ottobre 2011).

²⁵⁵ Si vedano i siti internet: <http://www.ohrenstrand.net/index.php/projekte/gehor-te-stadt> (ultimo accesso 20 ottobre 2011); <http://newmusic.org/free-community-events/soundwalks/> (ultimo accesso 20 ottobre 2011).

Le modalità proposte da queste esperienze sono molto simili e ormai “canonizzate”: i partecipanti esplorano silenziosamente il *soundscape* di un luogo lungo un itinerario progettato da un “leader” che guida la passeggiata. L’enfasi si sposta dalla vista all’ascolto, un ascolto intensificato rispetto all’esperienza ordinaria e che indaga il *soundscape* da una molteplicità di prospettive²⁵⁶. Come spiega Andra McCartney,

Group soundwalks are often led by a listening guide who will suggest ways of listening including musical listening to pitches, rhythms, textures, harmonies; subjective listening while thinking about relationships between bodily sounds and their surroundings; historical listening in which people think of other times they and others have walked in that place or in similar places and how the present sounds are similar or different; political listening when paying attention to which sounds are more ubiquitous, which masked, which inaudible and who controls these sounds; and evocative listening where the listener pays attention to related sensual associations that are brought to the surface. In public soundwalks, participants often comment on their awareness of listening as a group, of the group presence as they listen and move together in silence through a place, a moving awareness that can heighten the listening experience and contributes a lively energy to the discussions afterward²⁵⁷.

Andra McCartney – a sua volta “soundwalk artist”, come si auto-definisce – evidenzia diversi livelli e vettori che una passeggiata di ascolto può assumere ed articolare: a un ascolto musicale, teso a una lettura estetica del suono ambientale, si integrano approcci complementari, che vanno dall’ascolto soggettivo, incentrato sull’interazione fra il suono prodotto dal *walker* e la dimensione acustica contestuale, all’ascolto storico, politico, sociale. Il *soundscape* è indagato, quindi, anche nella sua dimensione extra-sonora ed extra-estetica, contingente, contestuale e relazionale.

Questi progetti recenti, in realtà, affondano le loro radici negli anni Settanta e si richiamano esplicitamente al World Soundscape Project, ne recepiscono gli

²⁵⁶ “Un ascolto sensibile [...] che ha come oggetto soprattutto l’esperienza dal vivo dei rumori e dei suoni di un luogo urbano o di un paesaggio naturale, nello spazio e nel tempo”; Silvia Bordini, *Appunti sul paesaggio nell’arte mediale*, Postmedia, Milano 2010, p. 47.

²⁵⁷ Andra McCartney, “Soundwalking and Improvisation”, in *ImprovCommunity*, maggio 2010, http://www.improvcommunity.ca/sites/improvcommunity.ca/files/research_collection/458/soundwalking_and_improvisation.pdf (ultimo accesso 3 marzo 2011).

elementi fondamentali e mettono a punto alcune strategie operative²⁵⁸. È all'interno del gruppo di ricerca canadese, infatti, che viene coniato il termine *soundwalking*: in *The Tuning of the World*, Raymond Murray Schafer propone passeggiate d'ascolto e itinerari acustici in cui inseguire “*Hörenswürdigkeiten* (cose che vale la pena di sentire)”, piuttosto che “*Sehenswürdigkeiten* (cose che vale la pena di vedere)”²⁵⁹. La sua prospettiva è didattica ed etica: i percorsi sonori sono intesi come esercizi per raffinare l'orecchio, per acquisire consapevolezza dell'ambiente acustico, degli eventi sonori colti nel loro contesto, per sviluppare, utilizzando le sue parole, una “competenza sonologica” diffusa, estesa alla collettività. La passeggiata sonora diventa, all'interno dell'ecologia acustica, un ulteriore strumento di indagine e di educazione all'ascolto, di conoscenza del *soundscape* al fine di poterlo classificare, analizzare e, infine, migliorare attraverso le pratiche dell'*acoustic design*.

All'interno del gruppo, però, le pratiche di *soundwalking* assumono anche una dimensione estetica. Hildegard Westerkamp, compositrice e artista di origine tedesca affiliata al World Soundscape Project sin dagli anni Settanta, definisce la passeggiata sonora come “ogni escursione il cui scopo principale sia l'ascolto dell'ambiente. Significa esporre le nostre orecchie a ogni suono attorno a noi a prescindere da dove siamo”²⁶⁰. Il percorso può essere realizzato da soli, in gruppo, con una guida o attraverso una mappa, registrando, interagendo con l'ambiente o semplicemente ascoltando: “non importa quale forma assuma una passeggiata sonora, il suo scopo è la riscoperta e la riattivazione del nostro senso dell'udito”²⁶¹.

Emerge, quindi, la volontà di portare il fruitore a focalizzarsi sull'ascolto e di proporre un'esperienza di esplorazione estetica dello spazio quotidiano in

²⁵⁸ Alla fine degli anni Settanta risalgono anche le prime ricerche in seno al Cresson di Grenoble, istituzione che si concentra su atmosfere urbane e spazi sonori al cui interno si sono sviluppate ricerche interdisciplinari sulla percezione uditiva dello spazio e sul percorso urbano (cfr. Capitolo I). La passeggiata sonora continua a rivestire un ruolo importante anche nelle ricerche attuali del centro; si veda: Nicolas Nixier, “Street Listening. A Characterisation of the Sound Environment: The ‘Qualified Listening in Motion’ Method”, in H. Jarviluoma & G. Wagstaff (a cura di), *Soundscape Studies and Methods*, Editions The Finnish Society for Ethnomusicology, Department of art, literature and music, Helsinki 2002, pp. 83-91.

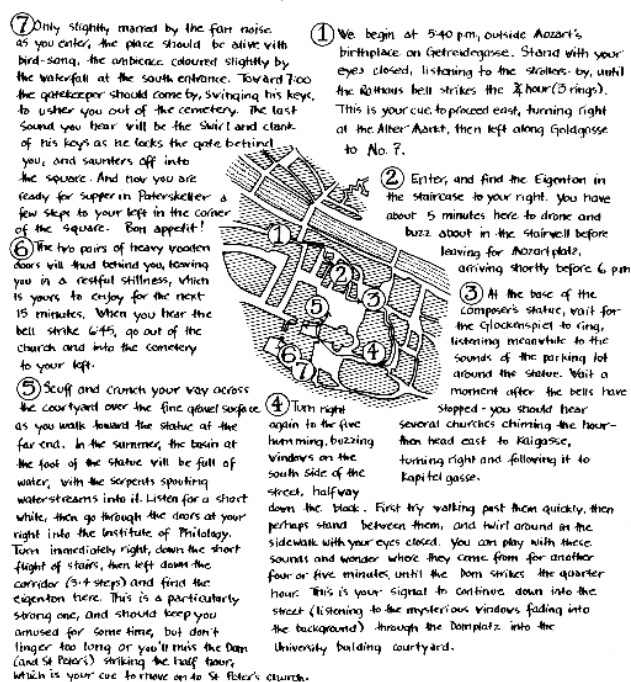
²⁵⁹ Raymond Murray Schafer, *Il Paesaggio sonoro*, cit., p. 295.

²⁶⁰ Hildegard Westerkamp, “Soundwalking”, cit., p. 18 (traduzione mia).

²⁶¹ Ibidem (traduzione mia).

esplicita opposizione al prevalere della vista nei processi ordinari di relazione e comprensione dell'ambiente²⁶². In questo modo, un'azione quotidiana – camminare – viene proposta come prassi estetica di percezione, partecipazione e orchestrazione del divenire urbano²⁶³.

Salzburg Soundwalk



Village Soundscapes (1977), sono documentate in *European Sound Diary*²⁶⁴. Alcune di queste, come la *Salzburg Soundwalk* (1975, fig. 7), presero la forma di mappe con istruzioni per il percorso, l'ascolto, ma anche l'interazione diretta con il paesaggio sonoro urbano o con le caratteristiche acustiche e architettoniche dell'ambiente; sono mappe che richiedono un intervento del *walker* nello spazio, un processo di appropriazione del luogo tramite l'esplorazione, l'azione e la produzione di eventi sonori²⁶⁵.

Queste esperienze si collocano, in realtà, all'interno di una più lunga genealogia di progressiva espansione delle convenzioni musicali che trova una chiave di volta in John Cage e nelle ricerche del gruppo di artisti e musicisti affiliati a Fluxus²⁶⁶. Nonostante il termine "passeggiata sonora" sia stato coniato e concettualizzato all'interno del World Soundscape Project, queste pratiche trovano antecedenti diretti in questo ambito della ricerca estetica: non solo Max Neuhaus nel 1966 aveva iniziato la sua serie *Listen* (che approfondiremo in questo capitolo), ma anche Philip Corner, affiliato a Fluxus e collaboratore del Judson Dance Theatre, aveva condotto il pubblico al di fuori della sala da concerto con la semplice indicazione di "ascoltare i suoni esistenti come ad un concerto (con quella attenzione)"²⁶⁷. In Philip Corner l'azione si propone come estensione della rivalutazione estetica del suono ambientale operata da John Cage con *4'33"*, ma anche come possibilità di concretizzazione dell'apologia del rumore che Luigi

²⁶⁴ *Five Village Soundscapes*, A.R.C. Publications, Vancouver 1977. *European Sound Diary*, A.R.C. Publications, Vancouver 1977.

²⁶⁵ Si veda anche la mappa e le istruzioni relative a "A Vancouver Soundwalk", pubblicate in *The Vancouver Soundscape*, World Soundscape Project, University of Vancouver, 1973, in cui azioni semplici e quotidiane diventano oggetto di attenzione uditiva, enfatizzando l'interazione fra *soundwalker* e *soundscape*.

²⁶⁶ La banalità delle azioni quotidiane, fra cui camminare, come abbiamo visto nel primo capitolo, viene proposta in una numerosa serie di *event scores* dagli artisti affiliati a Fluxus, molti dei quali avevano seguito le lezioni di Cage alla New School for Social Research a New York dal 1956 al 1960. Il camminare diviene azione base del processo performativo anche in alcune ricerche del gruppo inglese confluito nella Scratch Orchestra, composto da artisti visivi e musicisti e fondato da Cornelius Cardew (che aveva incontrato Cage a Darmstadt nel 1958) con Howard Skempton e Michael Parsons nel 1969. Si veda Michael Parsons, "The Scratch Orchestra and Visual Arts", in *Leonardo Music Journal*, vol. 11, 2001, pp. 5-11. Per una disamina del retaggio della ricerca musicale sulle pratiche di *soundwalking* in una prospettiva storica si veda: John Levack Drever, "Soundwalking: Aural excursions into the Everyday", in James Saunders (a cura di), *The Ashgate Research Companion to Experimental Music*, Ashgate 2009, pp. 163-192.

²⁶⁷ Philip Corner, *I Can Walk Through the World as Music (first walk)* (1966), Printed Editions, New York 1980, p. 7. Il libro nasce dalla trascrizione di un'esperienza di ascolto del suono ambientale portata avanti per due settimane da Corner.

Russolo, pur senza portarla agli esiti estremi e tradurla in prassi, aveva intuito nel 1913 con il manifesto *L'Arte dei Rumori*²⁶⁸. Nel progetto di Neuhaus ritroviamo anche una vocazione più ampia a incidere sulla sfera quotidiana che, un decennio dopo, sarà al cuore dell'ecologia acustica e delle ricerche che, in anni recenti, si richiamano direttamente al World Soundscape Project. Nel 1971, a qualche anno di distanza da Corner e Neuhaus, anche Cage realizzerà una passeggiata di ascolto intitolata *Demonstration of the Sounds of the Environment* nel Campus dell'Università del Wisconsin determinando il percorso in modalità aleatorie tramite gli I-Ching e passeggiando assieme al pubblico per un'ora e mezza per poi scambiare opinioni sull'esperienza²⁶⁹.

La passeggiata di ascolto diviene, nei decenni successivi, una modalità di ricerca estetica esplorata da artisti anche molto lontani dall'area dell'ecologia acustica e degli studi sul paesaggio sonoro (come nel caso di *Oto-date* di Akio Suzuki) ma che condividono la volontà di espandere il territorio della ricerca estetica nello spazio urbano e di proporre l'ascolto come modalità di relazione fra fruitore e ambiente quotidiano.

Gianni Broi, poeta, performer e *mail artist* italiano, organizza al cimitero Père Lachaise di Parigi una performance che annuncia con queste parole:

Tutta la performance, che consisterà in una promenade attraverso il cimitero punteggiata da soste ed azioni, si svolgerà nel silenzio, affinché sia possibile l'emergere dei suoni naturali: il singhiozzare delle tortore, il frullare dei merli, la nota aspra delle ghiandaie, il passo felpato dei più che trecento gatti abitanti la metropoli, e soprattutto affinché ogni tomba, come cassa di risonanza, possa far sentire il suo suono particolare ed unico, il suo respiro profondo: nel silenzio tutto il cimitero Père Lachaise risuonerà come una grande orchestra ed un grande coro²⁷⁰.

²⁶⁸ In una recente conversazione con l'artista (22 febbraio 2012), Philip Corner ha richiamato Russolo come fonte diretta per questa azione e la volontà di portare a compimento la sua intuizione portando l'audience a esperire il rumore urbano al di fuori dei confini delle istituzioni culturali ed eliminando la mediazione degli intonarumori.

²⁶⁹ Si veda William Fetterman, *John Cage's Theatre Pieces: Notations and Performances*, Harwood Academic Publisher, Amsterdam 1996, p. 142.

²⁷⁰ Gianni Broi cit. in Giovanni Fontana, *La voce in movimento: vocalità, scritture e strutture intermediali nella sperimentazione poetico-sonora*, Harta Performing & Momo, Monza 2003, p. 235. La performance non è datata ma Fontana si riferisce all'azione come alla "performance di quest'anno", per cui si presume sia stata svolta nel 2003.

L'azione si inserisce in un ciclo di performances collettive organizzate dall'artista dal 1991, ogni anno, il 14 luglio, per commemorare la morte del poeta francese Raymond Roussel. Queste performances possono essere considerate come un'espansione dell'attività poetica di Broi nello spazio reale (l'artista parla di "poesia camminata e agita, di poesia peri-patetica"²⁷¹) e trovano spesso nella dimensione sonora una modalità di esplorazione delle relazioni fra azione ed ambiente. L'esplorazione silenziosa del paesaggio sonoro assume in questo caso una dimensione ritualistica e allegorica²⁷².

Blind City è invece un percorso di ascolto realizzato da Francisco Lopez – musicista e *sound artist* spagnolo – a Montréal nel 2006, in occasione di *Cité Invisible/Invisible City – 7e Manifestation internationale vidéo et art électronique*. Definita sul sito del festival come una "installazione", *Blind City* è in realtà una passeggiata della durata di circa un'ora in cui ogni fruitore è guidato da un non vedente in un percorso nello spazio urbano; la passeggiata termina all'interno di un'installazione *indoor* realizzata da Lopez attraverso un montaggio di tracce sonore registrate nella città nel corso di alcuni anni. All'inizio della passeggiata il pubblico viene bendato, privato a sua volta del senso della vista. L'artista afferma: "Questo progetto fa parte di una lunga esplorazione della realtà e virtualità non visiva che ho portato avanti lungo gli ultimi venti anni in forma di performance, installazioni ed esperienze nell'oscurità totale"²⁷³. La formula della benda è infatti un espediente utilizzato usualmente da Lopez nella fruizione delle sue performances e installazioni al fine di portare l'ascoltatore a focalizzare il proprio spettro percettivo sull'udito e per creare, quindi, le condizioni di un ascolto concentrato. L'espediente delle bende è utilizzato anche nelle passeggiate sonore di Ohrenstrand a Berlino e si configura come un invito all'ascolto che si avvale di una formula "direttiva" e impositiva nei confronti dell'audience,

²⁷¹ Ibidem.

²⁷² Si veda anche il numero monografico della rivista *Bérénice* che raccoglie gli atti del convegno *Attualità di Raymond Roussel tra letteratura arte e filosofia* (Biblioteca Nazionale Centrale di Firenze, 15-18 maggio 2007) in cui sono pubblicate numerose immagini delle performances realizzate al Père Lachaise in anni recenti: Gianni Broi (a cura di), *Speciale Raymond Roussel, Bérénice. Rivista quadrimestrale di studi comparati e ricerche sulle avanguardie*, anno XIV, n. 38, dicembre 2007.

²⁷³ Francisco Lopez, Sito web di Champ Libre, 2006, <http://www.champlibre.com/citeinvisible/uk/participants/pagetype.php?rubrique=inst&ssrub=1&fi che=063> (ultimo accesso 22 ottobre 2011)

rimarcando la richiesta di un riposizionamento percettivo e di una focalizzazione sull'ascolto nell'esperienza dello spazio urbano.

All'interno del gruppo guidato da Raymond Murray Schafer, però, il percorso diventa anche mezzo di ricerca, documentazione e registrazione del paesaggio sonoro. Come ricorda Andra McCartney,

The WSP researchers used soundwalks for orientation when they first encountered a new sound environment, and soundwalks were included in their publications with instructions for listeners to follow routes and pay attention to their sonic features. However, the soundscape pieces featured on radio by the group were the result of still recordings, and soundwalks were considered primarily for their educational potential²⁷⁴.

Il percorso è infatti anche alla base della mappatura del paesaggio sonoro portata avanti in seno al World Soundscape Project sin dalle prime campagne di studio e registrazione che portarono alla pubblicazione di *The Vancouver Soundscape* (1973), un'esplorazione acustica della città di Vancouver raccolta in dieci tracce, dall'oceano e il porto, ai quartieri cittadini²⁷⁵. In questo e nei progetti che seguiranno, il cammino diviene mezzo naturale per esperire, studiare e registrare il suono ambientale, e il *field recording* modalità di mappatura, decontestualizzazione e investimento estetico del suono quotidiano²⁷⁶.

La registrazione di suoni ambientali *en plein air*, in opposizione alle pratiche di registrazione in studio, può essere ricondotta a due aree di ricerca principali, quella etnografica e quella cinematografica²⁷⁷ ma, soprattutto, alle

²⁷⁴ Andra McCartney, "Soundwalking: Creating Moving Environmental Sound Narratives", in attesa di pubblicazione in Sumanth Gopinath, Jason Stanyek (a cura di), *The Oxford Handbook of Mobile Music Studies*; <http://soundwalkinginteractions.wordpress.com/2010/09/27/soundwalking-creating-moving-environmental-sound-narratives/> (ultimo accesso 7 ottobre 2011).

²⁷⁵ *The Vancouver Soundscape*, World Soundscape Project, University of Vancouver, 1973.

²⁷⁶ Silvia Bordini interpreta il ruolo della registrazione nelle pratiche di ascolto del paesaggio sonoro come "simile a quello della ripresa fotografica e video di opere effimere e performative"; Silvia Bordini, *Appunti sul paesaggio nell'arte medievale*, cit., p. 47.

²⁷⁷ Andra McCartney, "Soundwalking: Creating Moving Environmental Sound Narratives", cit. Le tecniche di registrazione possono essere schematicamente suddivise in due categorie: la registrazione diretta ambientale (che registra non solo la sorgente sonora, ma l'interazione della sorgente stessa con lo spazio e i suoni ambientali) e la registrazione in studio (che invece mira a registrare la fonte sonora isolata dal contesto). La registrazione ambientale (accessibile solo dagli

ricerche di Pierre Schaeffer e alla *musique concrète*²⁷⁸. Con Pierre Schaeffer il suono ambientale diviene uno degli elementi compositivi principali. Schaeffer è fondatore, insieme a Pierre Henry, del Groupe de Recherche de Musique Concrète nel 1951 (poi ribattezzato GRM, Groupe de Recherches Musicales, nel 1958), all'interno della radio nazionale francese. Nella seconda metà degli anni Quaranta Schaeffer inizia ad indagare le possibilità offerte dal fonografo fino a comporre, nel 1948, *Cinq Études de Bruit (Concert de Bruites*, trasmesso alla radio il 5 ottobre), cinque brani creati a partire da suoni extra-artistici (treni, motori, coperchi di tegami, oggetti di vario tipo, voci) registrati e manipolati con registrazioni strumentali. Attraverso l'uso di fonografi Schaeffer poteva alterare la velocità di riproduzione e sviluppare una serie di tecniche di manipolazione (possibilità in seguito, dal 1951, ampliate dall'uso del magnetofono) intervenendo sulle fonti fino all'irriconeoscibilità e con modalità che, mutuando un termine artistico, potremmo chiamare di *sound assemblage*²⁷⁹.

anni Venti con l'invenzione della registrazione elettrica), con gli sviluppi dell'industria discografica, viene presto soppiantata dalla registrazione in studio a causa delle difficoltà di controllare il suono ambientale, i costi di produzione e la ricerca di fedeltà. Nella registrazione in studio lo spazio acustico è ricreato attraverso effetti (eco, equalizzatori, riverbero). La registrazione ambientale fu invece utilizzata all'interno della ricerca antropologica, etnomusicologica e cinematografica; per un'analisi degli sviluppi delle tecnologie di registrazione in relazione alla nozione di "realismo" e "autenticità" si veda Steven Jones, "A Sense of Space: Virtual Reality, Autenticity and the Aural", in *Critical Studies in Mass Communication*, n. 10, 1993, pp. 238-252.

²⁷⁸ Un'area di ricerca in cui si è sviluppata una precoce tradizione di registrazione mobile è quella radiofonica (di cui fa parte lo stesso Pierre Schaeffer). Si veda, ad esempio, il progetto di documentazione sonora intrapreso dal produttore radio Tony Schwartz a New York nel 1946, *New York 19*, <http://www.tonyschwartz.org/> (ultimo accesso 21 ottobre 2011). In questo ambito, però, uno dei pionieri assoluti è Walter Ruttmann con il suo *Weekend* (1930), a cui abbiamo fatto riferimento in precedenza. Anche John Cage, negli anni Cinquanta, aveva realizzato alcune composizioni a partire dalle registrazioni di suoni ambientali fra cui *Fontana Mix*, composta nel 1958 durante un soggiorno nello Studio di Fonologia della Rai di Milano e creata a partire da registrazioni ed effetti sonori ripresi da vecchi dischi. Nel 1954 Luciano Berio e Bruno Maderna compongono *Ritratto di Città*, spesso considerato il primo esempio di musica elettronica in Italia, che porterà alla fondazione dello Studio di Fonologia della Rai: un ritratto acustico di Milano durante 24 ore realizzato a partire da suoni concreti, elettronici, strumentali e frammenti discografici. Si veda: Veniero Rizzardi, Angela Ida De Benedictis (a cura di), *Nuova musica alla radio. Esperienze allo Studio di Fonologia della Rai di Milano. 1954-1959*, RAI ERI, Roma 2000.

²⁷⁹ Le ricerche di Schaeffer sul suono appaiono profondamente legate alle modalità operative *ready-made* dadaiste ma, in particolare, alla linea di Kurt Schwitters, in cui l'oggetto è manipolato, assemblato, ricontestualizzato e accumulato. Come affermano Francesco Galante e Nicola Sani, "Con il fonografo essi hanno la possibilità di variare l'altezza, il timbro, la durata dei suoni incisi, semplicemente alterando la velocità di lettura del disco. Ovvero, scoprendo la lettura al contrario, essi ottengono per la prima volta la possibilità di apprezzare l'ascolto rovesciato, la percezione per moto retrogrado della curva tempo-dinamica del suono, di creare così sospensioni o drammatizzazioni sonore inusitate": Francesco Galante, Nicola Sani, *Musica Espansa. Percorsi*

Una profonda diversità, però, segna il distacco fra la ricerca di Murray Schafer e quella di Schaeffer: il rapporto fra dimensione sonora e contesto, che si manifesta in una diversa attitudine nei confronti della registrazione, al cuore di entrambe le metodologie. La *musique concrète* può essere considerata la prima pratica estetica programmaticamente basata sulla manipolazione di registrazioni sonore ma, nelle mani di Schaeffer, il suono si trasforma in “objet sonore”, diviene indipendente dallo scorrere del tempo e dalla fonte, dal contesto e dalla sorgente di produzione. Ogni legame con la realtà extra-sonora è reciso. L’“oggetto sonoro” favorisce infatti quello che Schaeffer chiama “ascolto ridotto” e cioè, come spiega il teorico e compositore Michel Chion, “l’ascolto rivolto alle qualità e alle forme proprie del suono, indipendentemente dalla sua causa e dal suo senso e che considera il suono [...] come oggetto di osservazione, invece di attraversarlo mirando ad altro”²⁸⁰. L’enfasi è posta, quindi, sulle qualità fenomenologiche e percettive del suono puro, piuttosto che sui rimandi extra-sonori e contestuali delle fonti utilizzate. Come sostiene Seth Kim-Cohen, “il metodo di Schaeffer [...] si basa su una sospensione dell’attività semiotica nell’esperienza dell’ascolto” e, aggiungiamo, sulla sospensione del rapporto fra suono e spazio-tempo del suo manifestarsi²⁸¹.

Murray Schafer, al contrario, riconosce l’ambiguità della registrazione e definisce con il termine di “schizofonia” “la scoperta delle tecniche di impacchettamento e conservazione per il suono e la separazione dei suoni dal loro contesto d’origine”²⁸². Il *field recording* diverrà comunque la metodologia

elettroacustici di fine millennio, Ricordi, LIM, Lucca 2000, p. 25. Sulla musica concreta si veda: Michel Chion, *Guide des objets sonores: Pierre Schaeffer et la recherche musicale*, Buchet/Chastel, Bry-sur-Marne, Institut National de l’Audiovisuel, Paris 1983. Sui rapporti fra musica concreta e sperimentazione audiovisiva si veda: Marco Maria Gazzano, “Comporre audiovisivi. Suono e musica sulle due sponde dell’atlantico alle origini delle arti elettroniche”, in Andrea Balzola, Anna Maria Monteverdi (a cura di), *Le arti multimediali digitali. Storia, tecniche, linguaggi, etiche ed estetiche delle arti del nuovo millennio*, Garzanti, Milano 2004, pp. 146-160. Sul retaggio della musica concreta nell’arte attuale si veda Robin Minard, “Musique Concrète and Its Importance to the Visual Arts”, in Bernd Schulz (a cura di) *Resonanzen/Resonances. Aspekte der Klangkunst/Aspects of Sound Art*, catalogo della mostra, Kehrer, Heidelberg 2002, pp. 44-48.

²⁸⁰ Michel Chion, *L’Audiovisione. Suono e immagine nel cinema*, cit., p. 36.

²⁸¹ Seth Kim-Cohen, *In the Blink of an Ear. Toward a Non-Cochlear Sonic Art*, cit., p. 12. Si veda anche Emanuele Quinz, “Dalla gesamtkunstwerk agli ambienti sonori. Linee di deriva della musica”, in Andrea Balzola, Anna Maria Monteverdi (a cura di), *Le arti multimediali digitali*, cit., pp. 108-124.

²⁸² Raymond Murray Schafer, *The Soundscape: Our Sonic Environment and the Tuning of the World*, Destiny Books, Rochester 1994, p. 88.

prevalente di ricerca e produzione estetica, ma mentre la musica concreta depura la registrazione sonora da ogni referente visivo, descrizione linguistica e narrazione, basandosi esclusivamente sulle qualità estetiche del suono in sé, le pratiche portate avanti in seno al World Soundscape Project enfatizzano il legame al contesto e i rimandi extra-musicali ed extra-estetici della registrazione. Significativo, da questo punto di vista, il termine proposto da Murray Schafer, “evento sonoro”, in opposizione all’“oggetto sonoro” di Schaeffer²⁸³.

Hildegard Westerkamp è una delle artiste che si sono dedicate sistematicamente al *field recording* più vicine al gruppo originario del World Soundscape Project. Nelle sue opere – che si sono concretizzate in installazioni, lavori per la radio e tracce audio – le registrazioni si ibridano spesso con elementi fictional, narrazioni, poesia, oscillando fra reale e immaginario e accentuando la presenza personale dell'artista. *A Walk Through the City* (1981) è una traccia sonora che si dipana da una passeggiata dell'artista nell'area di Skid Row a Vancouver e che trae il titolo da una omonima poesia di Norbert Ruebsaat. Come molte delle tracce dell'artista, nasce a seguito di un programma radiofonico sviluppato a fine anni Settanta per la Vancouver Co-operative Radio intitolato *Soundwalking*. La Westerkamp accompagnava gli ascoltatori in un viaggio nel paesaggio sonoro della città, selezionando un luogo diverso ad ogni puntata e trasmettendone le registrazioni tramite la radio. In *A Walk Through the City* l'artista ibrida tracce di *field recording* con la narrazione vocale e, pur manipolando le registrazioni sonore e giocando su una costante sospensione e oscillazione fra reale e immaginario ed enfatizzando la propria presenza personale e soggettiva, mantiene intatte le relazioni aneddotiche, referenziali e contestuali del *soundscape* dell'area esplorata, ricostruendo poeticamente l'ambiente attraverso la sua mappatura sonora.

Nella maggior parte delle incisioni, composizioni, trasmissioni radio e installazioni realizzate all'interno del World Soundscape Project, i rimandi alla fonte e al contesto di origine sono enfatizzati, piuttosto che programmaticamente

²⁸³ L’“evento sonoro” è definito da Murray Schafer come “qualcosa che accade in un determinato luogo in un determinato intervallo di tempo. In altri termini, l’*evento* implica un contesto”. Schafer oppone esplicitamente la sua definizione a quella di “oggetti sonori” di Schaeffer, che definisce come “modelli di laboratorio”. Raymond Murray Schafer, *Il Paesaggio sonoro*, cit., p. 183.

eliminati e cancellati, come avviene in Schaeffer. Ciononostante, l'uso del *field recording* manifesta, all'interno del World Soundscape Project, una contraddizione che Murray Schafer stesso esplicita nella sua definizione di "schizofonia": come afferma Brandon LaBelle, "la registrazione degli ambienti definisce un luogo specifico, rivelando le sue caratteristiche inerenti, ma dislocando queste specificità, collocandole altrove"²⁸⁴.



Fig. 8: Moniek Darge, Godfried-Willem Raes (Logos Duo), *Soundtrack/Klankspoor*, Logos Foundation-Museum of Contemporary Art, Bruxelles, 1982. Foto: Logos Archive. Courtesy the artists.

Un'azione che tematizza direttamente le contraddizioni implicite in questa decontestualizzazione è *Soundtrack/Klankspoor* (1982, fig. 8) di Moniek Darge e Godfried-Willem Raes, coppia di performers e musicisti belga che collabora con lo pseudonimo di Logos Duo. *Soundtrack* è una performance urbana in cui il principio del *field recording* è utilizzato come base processuale per un evento

²⁸⁴ Brandon LaBelle, *Background Noise: Perspectives on Sound Art*, Continuum, New York 2006, p. 211.

effimero: gli artisti seguono un percorso che attraversa la città di Bruxelles collegando la Logos-Foundation con il Museo di Arte Contemporanea e, utilizzando una bobina di nastro magnetico della stessa lunghezza del tragitto, registrano il paesaggio sonoro urbano. Il nastro, piuttosto che essere conservato, viene però progressivamente lasciato a terra e sepolto nel terreno “così che i suoni di ogni specifica area rimangano nel loro luogo di origine”²⁸⁵. In questo evento viene decostruita proprio quella dislocazione del suono dal suo contesto alla base del *field recording* attraverso la sua paradossale ricollocazione *in situ*.

La registrazione del suono ambientale trova antecedenti diretti anche in un sottobosco di ricerche portate avanti nel campo delle arti visive dalla seconda metà degli anni Sessanta: Marina Abramovic nel 1972 realizza un disco, *Sound Environment Sea*, tratto dalla semplice registrazione dell'ambiente che la circonda e Walter de Maria combina il paesaggio sonoro dell'Oceano Atlantico con quello del Pacifico e con la batteria realizzando, nel 1969, *Two Oceans*²⁸⁶. In queste ricerche, è il valore estetico del suono ambientale ad essere rivelato in modo epifanico attraverso la sua decontestualizzazione e presentazione, con modalità *ready-made*. Nel 1969 Adrian Piper, invece, articola percorso e registrazione in *Streetwork Streettracks I-II*: l'artista registra una traccia sonora del suo percorso di due ore a Lower Manhattan e, il giorno della performance, ripercorre i suoi passi riproducendo la traccia audio a una velocità raddoppiata, per “comprimere il tempo e lo spazio”²⁸⁷.

Il percorso come modalità di mappatura e investimento estetico del paesaggio sonoro quotidiano avrà lungo seguito nelle ricerche musicali e artistiche dei decenni successivi. Gli artisti dediti alla *soundscape composition* traducono la posizione ecologista di Murray Schafer dal piano etico a quello estetico portandone avanti, però, molte delle motivazioni: il legame tra

²⁸⁵ Moniek Darge, Godfried-Willem Raes (Logos Duo), “Soundtrack: A Logos Soundscape Project”, in Dan Lander, Micah Lexier (a cura di), *Sound by Artists*, Art Metropole-Walter Phillips Gallery, Toronto 1990, p. 265.

²⁸⁶ Marina Abramovic, *Sound Environment Sea*, Belgrade, 1972; Walter de Maria, *Two Oceans*, New York, 1969. Per una ricognizione sulle pratiche di registrazione nella ricerca artistica degli anni Sessanta e Settanta si veda: Germano Celant, *Offmedia: nuove tecniche artistiche: video, disco, libro*, Dedalo, Bari 1977.

²⁸⁷ Adrian Piper, *Streetwork Streettracks I-II*, http://www.adrianpiper.com/vs/sound_streetwork.shtml (ultimo accesso 21 ottobre 2011, traduzione mia).

soundscape e contesto, l'interpretazione dell'ascolto quotidiano come prassi estetica, l'enfasi sull'udito come senso privilegiato nello stabilire una relazione fra sé e mondo. Hildegard Westerkamp, Steve Peters, Bill Fontana e Annea Lockwood sono solo alcuni nomi nella lista di compositori e artisti che, dagli anni Settanta, hanno fatto del *field recording* e dell'indagine del *soundscape* la loro principale modalità operativa. Dagli anni Ottanta le pratiche legate al *field recording* si sono progressivamente diffuse con modalità anche molto eterogenee: dal reportage audio alla manipolazione elettronica, dall'ibridazione fra *soundscape* e narrazione alla dislocazione spaziale del suono ambientale, le strade percorse dagli artisti attraverso il paesaggio sonoro del mondo sono state varie e molteplici e hanno portato a sconfinamenti e interazioni fra discipline diverse come nel celebre *Hong Kong Song* (1988) di Robert Cahen, pioniere della videoarte e allievo di Pierre Schaeffer, un ritratto audiovisivo della metropoli cinese composto a partire dalle registrazioni realizzate dall'artista passeggiando per le strade della città²⁸⁸.

Fra gli artisti in cui il cammino assume il ruolo di strategia estetica dominante, possiamo ricordare Viv Corringham: le sue azioni nello spazio urbano hanno inizio nel 2002, con la serie *Vocal Strolls*: una serie di passeggiate in cui, aggirandosi per la città e ascoltando il paesaggio sonoro, risponde al suono ambientale attraverso l'improvvisazione vocale. Camminare, per la Corringham, diviene una strategia per entrare in rapporto diretto con il contesto e indagare le relazioni fra senso di luogo, voce e percorso²⁸⁹. Nella serie iniziata nel 2003, *Shadow-Walks*, questa esplorazione diviene pratica relazionale attraverso un confronto diretto con gli abitanti dell'area:

²⁸⁸ Si veda la monografia di Sandra Lischi sull'artista: *Il respiro del tempo. Cinema e video di Robert Cahen*, ETS, Pisa 1998. Non è possibile, in questa sede, ripercorrere la pervasività delle ricerche legate al paesaggio sonoro nell'arte contemporanea. Si vedano, fra le pubblicazioni più recenti, Angus Carlyle (a cura di), *Autumn Leaves. Sound and the Environment in Artistic Practice*, Double Entendre-Crisap, Paris 2007, Joran Rudi (a cura di), *Soundscape i Kusten/Soundscape in the Arts*, NOTAM, Oslo 2011 e Brandon LaBelle, "Soundmarks: Environments and Aural Geography", in Id., *Background Noise: Perspectives on Sound Art*, cit., pp. 195-230.

²⁸⁹ L'artista stessa dichiara: "Come *vocalist* e *sound artist* con un interesse particolare per il senso di luogo e per il suono ambientale, ho incorporato il cammino nel mio lavoro come modalità di esperienza diretta di uno spazio"; Viv Corringham, "Shadow-Walks", talk tenuto al Deep Listening Institute, Kingston, NY, 2010, <http://www.vivcorringham.org/shadow-walks> (ultimo accesso 13 gennaio 2011, traduzione mia).

The process is straightforward. I arrive in a new place and ask to be taken on a special walk, one that has been repeated many times and has meaning or significance for that person. While walking together, I record our conversations and environmental sounds. This is followed by a solo walk in which I attempt to sense my previous companion's traces on the walk and to make them audible through improvised singing in the location²⁹⁰.

In questa serie di lavori – che è stata realizzata in numerose *locations* negli Stati Uniti, in Canada e in Europa – l'improvvisazione vocalica diventa il risultato dell'incontro con l'altro e dei racconti, ricordi e proiezioni personali infusi all'ambiente grazie a questo scambio.

Percorso e ascolto sembrano quindi entrare nella ricerca estetica in due modalità, entrambe “canonizzate” all'interno del World Soundscape Project, ma già sperimentate e anticipate in esperienze precedenti²⁹¹. La prima strada prevede la costruzione di percorsi di ascolto in cui il fruitore è coinvolto in prima persona

²⁹⁰ Ibidem.

²⁹¹ Se queste due strade sembrano istituire una dicotomia fra passeggiata sonora partecipativa e decontestualizzazione della registrazione del percorso dell'artista, alcuni progetti propongono dei tentativi di ibridazione fra queste due modalità operative. In *Surface Noise*, ad esempio, un progetto commissionato da Artangel, a Londra, nel 1998, Scanner articola la relazione fra percorso, spazio urbano e dimensione sonora in modalità che ricordano da vicino le pratiche aleatorie caratteristiche della ricerca post-cageana e di Fluxus: sovrapponendo alla mappa di Londra lo spartito della filastrocca popolare *London Bridge is Falling Down*, l'artista attraversa le strade della capitale londinese scattando una fotografia e registrando il paesaggio sonoro nei punti in cui le note della partitura si sovrappongono casualmente alla mappa. I materiali raccolti attraverso questa deambulazione urbana divengono la base per una performance sonora in cui le immagini sono elaborate al computer, tradotte in suoni processati insieme ai *field recordings* e diffusi all'interno di un autobus che trasporta il pubblico lungo il percorso compiuto dall'artista, ripercorrendone l'esplorazione spaziale. Commentando il progetto, Scanner afferma: “My work has always explored the relationship between sound and architectural space and the spaces in between information, places, history, relationships, the places where one has to fill in the missing parts to complete the picture. The public nature of this work brought together a mixture of people who have all learnt to look at a city in a manner in which they have almost become blind to it through familiarity, revealing another layer of skin, peeling the surface away. It attempted to transform the everyday into something baffling and intriguing, taking the ordinary and seemingly benign and making it extraordinary” (Scanner, “It was a swimming pool awash with teddy bears, postboxes that read letters back to you and even a media virus”, sito web di Artangel, http://www.artangel.org.uk/projects/1998/surface_noise1/the_making_of/scanner_on_surface_noise, ultimo accesso 7 ottobre 2011). È, dunque, anche in questo caso, la volontà di svelare la straordinarietà che si cela nell'ordinarietà dell'ambiente quotidiano a spingere l'artista a portare il pubblico a esplorare lo spazio urbano (benché all'interno di un autobus), e a manipolare e alterare le immagini e le registrazioni contestuali trasformandoli, attraverso questo intervento, in materiali estetici.

nell'esplorazione spaziale assumendo, come afferma Murray Schafer, il ruolo di "performer"²⁹². La seconda strada, invece, prevede la decontestualizzazione del percorso dell'artista e la sua messa in forma attraverso la registrazione. In questa seconda modalità operativa, le registrazioni assumono il ruolo di tracce che vengono esperite in differita e in un altro contesto, come le fotografie di Richard Long, i diagrammi di Stanley Brouwn e le cartoline di Francis Alÿs. Nelle passeggiate sonore partecipative, al contrario, è il fruitore a divenire mobile, a essere chiamato a esplorare l'ambiente attraverso l'ascolto prendendo parte direttamente alla molteplicità temporale e spaziale dell'ambiente urbano²⁹³.

Entrano in gioco, in queste pratiche, numerose istanze parallelamente percorse dalle ricerche che abbiamo analizzato nel primo capitolo: la volontà di rivelare il carattere estetico del quotidiano, la rinuncia alla creazione, alla rappresentazione, ma anche alla manipolazione, a favore della semplice presentazione dell'esistente, la fuoriuscita dell'arte dal suo contesto specifico, l'adozione di strategie processuali e contestuali, la ridefinizione delle barriere e dei confini prestabiliti fra produzione e ricezione. In questo modo, l'ascolto è proposto come strategia di lettura e interazione con lo spazio urbano, spesso in contrapposizione radicale ed esplicita con l'"oculocentrismo" della cultura occidentale ma, talvolta, anche con la decontestualizzazione insita nel *field recording*.

Nel 1993 Michel Chion, polemizzando con la nozione di paesaggio sonoro di Murray Schafer, afferma che la possibilità di conferire valore estetico al suono ambientale risiede esclusivamente nella registrazione e nella conseguente decontestualizzazione e ricostruzione del rapporto fra suono e ambiente:

Quand il [un passant] se promène dans une rue vide [...] cela ne fait jamais tableau pour son oreille, et n'est pas entendu en tant qu'ensemble. [...] C'est seulement s'il apporte un magnétophone pur enregistrer ce qui se passe que, plus tard, à la réécoute en studio, le tableau lui apparaîtra. Alors seulement, à travers les haut-parleurs, le

²⁹² Raymond Murray Schafer, cit. in John Levack Drever, "Soundwalking: Aural excursions into the Everyday", cit.

²⁹³ Una disamina puntuale delle relazioni fra mobilità nella produzione e nella ricezione nelle pratiche artistiche peripatetiche sonore e non sonore sarà affrontata nel Capitolo V, paragrafo "Artista mobile vs fruitore mobile".

rumeur de fond de la cité, qui le promeneur oubliait *in situ* ou sous-estimait, se fera plus sensible, plus présente, elle remontera du fond de son écoute²⁹⁴.

Le passeggiate sonore sembrano impegnate nel dimostrare che, al contrario, l'investimento estetico del suono quotidiano è un processo che non riguarda la dissociazione del suono dalla catena di relazioni contestuali, quanto, piuttosto, la scelta dell'artista e la sua richiesta al fruitore di un riposizionamento percettivo e interpretativo. In questa istanza, si allineano sia all'investimento estetico dell'oggetto banale e quotidiano attuata da Duchamp, sia alla fuoriuscita della ricezione estetica dal suo contesto specifico proposta nell'escursione Dada a Saint-Julien-le-Pauvre. *Listen* e *Oto-date*, due progetti di Max Neuhaus e Akio Suzuki portati avanti a distanza di alcuni decenni, propongono modalità, motivazioni e strategie molto diverse e ci condurranno ad esplorare in modo più puntuale le diramazioni di questa costellazione di ricerche e i legami che intrattiene con la prassi estetica *tout court*.

2.3 Max Neuhaus: *Listen*

*Our perception of space depends as much on what we hear
as on what we see.*

Max Neuhaus²⁹⁵

Nel 1966 Max Neuhaus, fino ad allora affermato percussionista, abbandona la sala da concerto per tuffarsi nella molteplice sonorità del mondo. *Listen* è una serie di lavori in formati eterogenei realizzati nell'arco di dieci anni. Un imperativo scritto a caratteri maiuscoli dà il titolo a questa serie di eventi, un esplicito invito ad ascoltare anche (e soprattutto) al di fuori della sala da concerto. Il nucleo fondamentale del progetto è una serie di passeggiate di ascolto collettive guidate dall'artista e realizzate in diverse città americane. Il primo percorso,

²⁹⁴ Michel Chion, *Le promeneur écoutant. Essais d'acoulogie*, Editions Plume, Paris 1993.

²⁹⁵ Max Neuhaus, "Sound Design", in *Zeitgleich*, Triton, Vienna 1994, p. 33

organizzato nel 1966 per le vie di Manhattan con un piccolo gruppo di amici, viene descritto dall'artista in questo modo:

Ho timbrato un LISTEN sulla mano di ognuno e ho cominciato a camminare con loro lungo la 14esima verso l'East River. In quel punto la strada passa attraverso una centrale elettrica e, come avevo notato precedentemente, si sentono dei rumori spettacolari e potenti. Abbiamo continuato attraversando l'autostrada e camminando accompagnati dal suono dei suoi copertoni verso il fiume per alcuni isolati, riattraversando l'autostrada su di un ponte pedonale, tagliando attraverso le scene di vita portoricana del Lower East Side fino al mio studio, dove ho eseguito alcuni pezzi di percussione per loro²⁹⁶.

Da allora Neuhaus ha ripetuto queste passeggiate in molte città diverse nella forma di "Conferenze – Dimostrazioni": il pubblico, giunto per ascoltare un concerto, si ritrovava a vagare lungo percorsi scelti dall'artista nell'ambiente quotidiano di strade, quartieri, ponti e palazzi, spingendosi a volte in zone inaccessibili o aree industriali. "Il gruppo procedeva in silenzio", racconta ancora Neuhaus, "e al momento in cui ritornavano alla sala molti avevano scoperto un nuovo modo di ascoltare"²⁹⁷.

Questa serie di lavori, che Neuhaus definisce "la mia prima opera indipendente come artista", rappresentano in realtà uno stadio intermedio fra il suo background di esecutore di musica contemporanea d'avanguardia e il successivo passaggio all'installazione; decretano la progressiva fuoriuscita dell'artista dal sistema della musica²⁹⁸.

²⁹⁶ Max Neuhaus, "Listen", in *Max Neuhaus. Elusive Sources And 'Like' Spaces*, Giorgio Persano, Torino 1990, p. 20.

²⁹⁷ Idem, p. 21.

²⁹⁸ Idem, p. 20. L'artista negli anni Sessanta si esibisce in Europa e Stati Uniti sperimentando con strumenti a percussione e con modalità esecutive non convenzionali in composizioni di John Cage, Morton Feldman, Karlheinz Stockhausen e Pierre Boulez, fra gli altri. Dal 1966 si dedica a ricerche sonore decisamente al di fuori dalla tradizione musicale. Oltre a *Listen, American Can* (1966-67) – una performance collettiva allineata alle modalità Fluxus in cui i partecipanti sono invitati a calciare delle lattine a terra in un parco e altri luoghi della città – la serie *Water Whistle* (1971-74) – realizzata in piscine pubbliche e universitarie statunitensi, in cui esplora l'universo sonoro che si dispiega quando si è immersi nell'acqua – e *Drive-In-Music* (1967-68), un'installazione realizzata a Buffalo; per quest'ultimo lavoro Neuhaus installa venti trasmettitori radio lungo una strada della città che diffondono suoni udibili esclusivamente attraverso l'autoradio; ogni viaggiatore aveva occasione di comporre la propria "musica" personale in relazione alla direzione, alla velocità del viaggio, alle condizioni atmosferiche. In questi lavori possiamo notare un progressivo abbandono dell'elemento performativo e un crescente interesse

La rivalutazione estetica del suono ambientale e urbano che si realizza in *Listen* si riallaccia certamente a Russolo, alla musica concreta e John Cage, ma Neuhaus si spinge molto oltre. Con il celebre 4'33" Cage aveva sancito il definitivo accesso del rumore, del suono ambientale non manipolato né registrato, nel regime estetico musicale. Cage è protagonista, in ambito sonoro, di quel passaggio dalla rappresentazione alla presentazione che caratterizza una larga fascia della ricerca artistica contemporanea. L'investimento estetico del quotidiano, che affonda le sue radici nel *ready-made* duchampiano, diviene, con Cage, un processo udibile: "Tutto ciò che faccio è dirigere l'attenzione ai suoni dell'ambiente", spiega²⁹⁹. 4'33" è una performance per qualsiasi strumento in cui l'esecutore per quattro minuti e trentatré secondi rimane completamente immobile, senza suonare alcuna nota e, quindi, senza produrre alcun suono³⁰⁰. Il silenzio diviene strumento per rivelare la vitalità sonora dell'ambiente e del contesto performativo, per risvegliare, progressivamente, l'ascolto del suono ambientale: i rumori prodotti dall'*audience*, i colpi di tosse, i movimenti, il traffico proveniente dall'esterno.

L'importanza di 4'33", però, non risiede tanto nell'emancipazione musicale del rumore, ma consiste soprattutto nell'inclusione del contesto e dell'*audience* all'interno del regime estetico (e, di conseguenza nell'espansione dei limiti della tradizione musicale): il contesto performativo e il pubblico divengono materiale musicale, elementi in grado di determinare il risultato formale della performance. Queste modalità operative tendono a conferire nuova attenzione e importanza al processo, piuttosto che al risultato finale, al caso piuttosto che all'autorialità: il compositore non è interessato a definire un oggetto estetico, ma a ideare una situazione o a fornire delle regole per "atti il cui risultato è sconosciuto"³⁰¹. In ogni caso, rimaniamo all'interno della cornice musicale: è

nei confronti dello spazio che sarà alla base dei suoi *place works*. Nel 1968, al vertice della sua carriera musicale, Neuhaus decide di abbandonare definitivamente il mondo della musica. Le sue opere successive saranno realizzate esclusivamente nel contesto delle arti visive: in spazi urbani, quotidiani, o in musei e gallerie.

²⁹⁹ John Cage, *For the Birds*, Marion Boyars, London-Boston 1995, p. 98 (traduzione mia).

³⁰⁰ La prima *performance* del pezzo fu a Woodstock, alla Maverick Concert Hall, il 29 agosto del 1952; l'esecutore in questa occasione era David Tudor e lo strumento prescelto il pianoforte.

³⁰¹ John Cage, cit. in Michael Nyman, *Experimental Music: Cage and Beyond*, Cambridge University Press, Cambridge 2006, p. 4 (traduzione mia).

proprio l'utilizzo del sistema istituzionale e formale di presentazione della musica (la sala da concerto, il pubblico seduto, la durata predeterminata, l'ingresso dell'esecutore) a creare le condizioni di possibilità per la focalizzazione del suono contestuale.

Nonostante Neuhaus condivida l'elemento centrale di 4'33" – "spostare la produzione di musica dal sito di produzione a quello dell'ascolto"³⁰² – l'operazione portata avanti da Neuhaus è però più radicale³⁰³. Piuttosto che inserire il rumore in un contesto estetico, elevandolo al rango di musica, Neuhaus porta il fruitore ad ascoltare il suono nel contesto quotidiano fuori da ogni cornice istituzionale, anche se sfruttando alcuni aspetti del sistema (il pubblico accorre per assistere a una performance o a una conferenza) al fine di sottolineare la sua richiesta di un ascolto attento. L'artista si chiede: "Perché limitare l'ascolto a una sala da concerto? Invece di portare questi suoni in una sala, perché non portare semplicemente il pubblico fuori?"³⁰⁴. Questo è esattamente quello che fa, invitando gruppi di persone a esplorare il tessuto urbano lasciandosi guidare dalle orecchie, invece che dagli occhi. Attraverso l'indicazione, la scelta e l'invito dell'artista, il paesaggio sonoro quotidiano assume un valore estetico, diviene un *ready-made* uditivo tramite uno straniamento percettivo, ma senza essere sottratto alla catena di associazioni contestuali e al rapporto con lo spazio urbano. In altre parole, *Listen* attua un processo di espansione della pratica cageana paragonabile all'espansione del *ready-made* duchampiano attuata dai dadaisti parigini con l'escursione a Saint-Julien-le-Pauvre.

È l'artista stesso a descrivere la distanza che il passaggio dalla sala da concerto allo spazio urbano determina:

³⁰² Douglas Kahn, *Noise, Water, Meat: A History of Sound in the Arts*, The MIT Press, Cambridge 1999, pp. 158-164 (traduzione mia).

³⁰³ Alla fine degli anni Sessanta, Cage stesso aveva aggiornato la sua interpretazione di 4'33" da performance da tenersi all'interno di una sala da concerto a esperienza di attivazione dell'ascolto da tenersi in qualsiasi luogo. Nel 1968 4'33" viene realizzata ad Harvard Square a Boston e, negli stessi anni, Cage elabora una versione filmica del pezzo in collaborazione con Nam June Paik selezionando aleatoriamente tramite gli *I Ching* i luoghi di Manhattan da riprendere, mentre nel 1971, come abbiamo visto, guida una passeggiata di ascolto del suono ambientale. Si veda anche *Silent Prayer* (1948), un progetto di Cage mai realizzato che si configura come intervento diretto nella sfera quotidiana: un pezzo di silenzio ininterrotto da vendere alla Muzak Corporation. Sul rapporto fra Neuhaus e Cage si veda: Liz Kotz, "Max Neuhaus: Sound into Space", in Lynne Cooke, Karen Kelly (a cura di), *Max Neuhaus. Times Square, Time Piece Beacon*, Dia Foundation-Yale University Press, New Haven-London 2009, pp. 93-111.

³⁰⁴ Max Neuhaus, "Listen", in *Max Neuhaus. Elusive Sources And 'Like' Spaces*, cit., p. 20.

As a percussionist I had been directly involved in the gradual insertion of everyday sound into the concert hall, from Russolo through Varèse and finally to Cage who brought live street sounds directly into the hall.

I saw these activities as a way of giving aesthetic credence to these sounds – something I was all for – but I began to question the effectiveness of the method. Most members of the audience seemed more impressed with the scandal than the sounds, and few were able to carry the experience over to a new perspective on the sounds of their daily lives³⁰⁵.

Ancora maggiore è la distanza fra la ricerca di Neuhaus e la musica concreta, impegnata in un progetto di introduzione del rumore in musica che passa attraverso la sua registrazione, decontestualizzazione e trasformazione in “oggetto sonoro”. *Listen* si differenzia dalle sperimentazioni precedenti con il suono ambientale perché non si limita a risemantizzare (o de-semantizzare) ed estetizzare il rumore, ma mira alla creazione di una nuova esperienza del *luogo* e a una nuova esperienza di ascolto; o, meglio ancora, mira a creare le condizioni di possibilità per una diversa relazione fra spazio urbano e fruitore mediata dall'ascolto.

Da questo punto di vista, *Listen* anticipa l'interesse radicato dell'artista per la relazione fra il suono e lo spazio che caratterizza la sua intera ricerca estetica e che si concretizzerà nella lunga serie di installazioni sonore realizzate in spazi quotidiani o contesti espositivi nei decenni successivi. Il progetto contiene già alcune delle motivazioni principali alla base della sua ricerca: l'interesse per la contestualità, in primo luogo, per il suono *in situ*.

È proprio l'apertura del sistema artistico di quegli anni – caratterizzato da un'estrema interdisciplinarietà e da quell'espansione che Rosalind Krauss cristallizzerà nel suo fondamentale testo del 1978, “Sculpture in the Expanded Field” – a consentire alle ricerche di Neuhaus di trovare una collocazione al suo interno³⁰⁶. A partire dagli anni Settanta, infatti, Max Neuhaus si è affermato come un protagonista di quell'area di ricerca che, rifiutando una concezione di arte

³⁰⁵ Max Neuhaus, “Listen” (1988), in <http://www.max-neuhaus.info/soundworks/vectors/walks/LISTEN/LISTEN.pdf> (ultimo accesso 24 ottobre 2011).

³⁰⁶ Rosalind Krauss, “Sculpture in the Expanded Field”, in *October*, vol. 8, primavera 1979, pp. 30-44.

come produzione di oggetti e attraversando ogni confine disciplinare prestabilito, si è volta alla creazione di esperienze estetiche immateriali e *context-oriented*. Fermamente convinto delle possibilità dell'udito di influire fortemente sulla percezione dello spazio, Max Neuhaus opera un fondamentale cambiamento di paradigma, "quello di rimuovere il suono dal tempo e posizionarlo, invece, nello spazio" abbandonando la performance e dedicandosi alla realizzazione di installazioni *site-specific*³⁰⁷. Se, nella musica, il suono ha uno sviluppo prima di tutto temporale – un inizio, una durata, una fine – nelle installazioni di Max Neuhaus la dimensione temporale è esplosa, espansa, si configura come pura durata³⁰⁸. È il fruitore a gestire liberamente sia la dimensione temporale sia quella spaziale muovendosi autonomamente e creando una sequenza personale nello spazio definito dall'artista³⁰⁹. Il suono, quindi, esce dalla sala da concerto, con le sue convenzioni predeterminate e la relazione fissa e monodirezionale con il pubblico, e si colloca nello spazio reale portando alle estreme conseguenze alcune delle istanze della ricerca sperimentale post-cageana e riterritorializzandole all'interno del sistema artistico, in quegli anni maggiormente permeabile a questo tipo di ricerche³¹⁰. Le installazioni di Max Neuhaus si caratterizzano, quindi, per

³⁰⁷ Max Neuhaus, "Introduction", in *Max Neuhaus. Sound Work. Volume III. Place*, Cantz, Ostfildern 1994, p. 5. La lettura di questa affermazione di Neuhaus (che avrà amplissimo successo fino a condizionare l'interpretazione critica della *sound art tout-court*) che ci pare più interessante è quella proposta da Christoph Cox: il passaggio dalla musica all'installazione (da Neuhaus sintetizzato in un passaggio dal tempo allo spazio) è in realtà un triplice passaggio dalla performance live alla trasmissione elettronica, dalla sala da concerto allo spazio pubblico e dalla metrica musicale a *drones* ametrici; Christoph Cox, "Installing Duration: Time in the Sound Works of Max Neuhaus", in Lynne Cooke, Karen Kelly (a cura di), *Max Neuhaus. Times Square, Time Piece Beacon*, cit., p. 113.

³⁰⁸ Come nota Christoph Cox, "sound is irreducibly temporal [...] sound art powerfully manifests time – not the pulsed time of music but the deeper time of duration"; Christoph Cox, "About Time", in *Artforum*, vol. 46, n. 3, 2007, pp. 127-128.

³⁰⁹ Se nella sala da concerto (così come nella sala cinematografica), l'esperienza ha un inizio, una fine, una durata prestabilita e la relazione suono/pubblico è in gran parte predeterminata, nell'installazione è il singolo spettatore a determinare la durata della sua esperienza e, al contempo, a decidere autonomamente la sua posizione nello spazio. È uno spettatore mobile, "un passeggiatore", come lo definisce Raymond Bellour in *Fra le immagini: fotografia, cinema, video (L'Entre-Images. Photo. Cinema. Vidéo, La Différence*, Parigi, 1990), Mondadori, Milano 2007, pp. 9-10. Un'analisi più puntuale delle modalità di fruizione proposte dalle *sound walks* in relazione alle interpretazioni della ricezione nell'installazione è affrontata nel Capitolo V, paragrafo 5.2 "Fra i dispositivi: installazione, performance, *locative e mobile media art*".

³¹⁰ Per un approfondimento del rapporto fra la ricerca di Max Neuhaus, la temporalità e la concezione processuale della musica di John Cage, si veda Christoph Cox, "Installing Duration: Time in the Sound Works of Max Neuhaus", cit. Branden Joseph interpreta il passaggio dalla musica all'arte di Neuhaus in termini essenzialmente politici, Branden W. Joseph, "An Implication

un sostanziale legame al contesto: l'ambiente, l'architettura, il paesaggio, le connotazioni sociali e storiche di un sito, diventano il punto di partenza per l'ideazione e progettazione dell'installazione e l'introduzione di cambiamenti quasi impercettibili nel *soundscape* attraverso l'inserimento di suoni di sintesi.



Fig. 9: Peter Moore, foto scattata durante *Listen*, 27 marzo 1966 © Estate of Peter Moore/Licensed by VAGA, NYC.

Listen, si pone all'origine di questi sviluppi successivi ma manifesta delle peculiarità: l'artista rinuncia all'azione creativa (alla produzione di suono) per limitarsi a indicare l'esistente e, al tempo stesso, coinvolge il pubblico in un'azione guidata e controllata dall'artista (gli unici altri lavori, nella ricerca dell'artista, paragonabili a *Listen* da questo punto di vista sono *American Can*, performance collettiva realizzata nell'inverno del 1966-67, durante questa fase intermedia, e i *Broadcast Works*)³¹¹.

of an Implication", in Lynne Cooke, Karen Kelly (a cura di), *Max Neuhaus. Times Square, Time Piece Beacon*, cit., p. 64.

³¹¹ Mentre le installazioni di Neuhaus propongono un coinvolgimento del fruitore di stampo essenzialmente fenomenologico, in *Listen* il rapporto e l'interazione con il fruitore è diretto. Questo aspetto è centrale anche nei *Broadcast Works* (altro vettore di ricerca di Neuhaus) in cui la partecipazione del fruitore al momento creativo diviene base processuale di performance collettive che coinvolgono un pubblico potenzialmente infinito grazie all'utilizzo di tecnologie come il

La scelta di un contesto quotidiano e urbano, invece, rimarrà una costante nella ricerca successiva dell'artista che molto spesso, anche trovandosi a lavorare all'interno di istituzioni artistiche, sceglierà di collocarsi ai margini, negli spazi accessibili da un pubblico allargato³¹². Il rifiuto delle sedi espositive ufficiali e la scelta di contesti quotidiani, d'altra parte, è condivisa da una larga fascia di artisti attivi fra gli anni Sessanta e Settanta nel campo dell'arte, dagli affiliati a Fluxus, a Gordon Matta-Clark, a Richard Serra³¹³. Alla base di questa scelta c'è l'urgenza di relazionarsi con un pubblico allargato e di farlo al di fuori dei confini costrittivi dell'istituzione culturale: è l'artista stesso ad affermare, anche se a proposito di *Times Square* (un'installazione realizzata nella celebre location newyorkese nel 1977), "I lavori di questo tipo si basano su due idee. La prima è di rivolgersi a un ampio spettro di persone, colte o meno. L'altra idea è il fatto che possano entrare nelle vite quotidiane delle persone"³¹⁴.

La tipologia di spazi scelti da Neuhaus per le sue passeggiate è però altrettanto rivelatrice: non si tratta solo di spazi urbani liberamente accessibili, ma di luoghi ai margini, spazi industriali e in disuso. Le documentazioni di questa serie di passeggiate sono in realtà molto scarse; tuttavia, da una foto realizzata da Peter Moore (fig. 9) e da un poster creato dall'artista (fig. 10), è possibile risalire alla natura delle locations proposte: oltre alla centrale elettrica newyorkese visitata nel 1966, il poster riporta la fermata della metropolitana Hudson (marzo 1967) e la centrale elettrica a South Amboy, in New Jersey (luglio 1968), mentre la

telefono e la radio (*Public Supply*, 1966; *Radio Net*, 1977) e internet (*Auracle*, 2004). In questi lavori Max Neuhaus sfrutta pionieristicamente le possibilità offerte dai media di divenire spazio di interazione pubblica; si veda: Max Neuhaus, "Broadcast Works and *Audium*", <http://www.max-neuhaus.info/soundworks/vectors/networks/> (ultimo accesso 22 ottobre 2011).

³¹² Si veda, ad esempio, *Three to One* – installazione realizzata in occasione di *Documenta IX* nel 1992 e pensata per l'edificio delle assicurazioni AOK piuttosto che per le sedi espositive ufficiali (e tutt'ora *in situ*) – oppure ad *Untitled* (1995), un'installazione permanente realizzata al Castello di Rivoli nelle due arcate prospicienti l'accesso al museo, in uno spazio liberamente accessibile.

³¹³ Gli spazi espositivi e di ricerca alternativi al sistema museale e alle gallerie – dagli anni Sessanta sempre più spesso frequentati dagli artisti – differenziandosi completamente dal *white cube* neutro e trasparente, costituiscono contesti altamente connotati che influenzano notevolmente gli sviluppi artistici del periodo. Per una panoramica sugli spazi espositivi alle origini dell'*installation art* si veda, fra gli altri, Julie H. Reiss, *From Margin to the Center. The Spaces of Installation Art*, The MIT Press, Cambridge-London 2001.

³¹⁴ Max Neuhaus, "Lecture at the Seibu Museum, Tokyo. Talk and question period" (1982), in *Max Neuhaus. Sound Works, Volume I. Inscription*, Cantz, Ostfildern-Stuttgart 1994, p. 58 (traduzione mia).

foto, con in primo piano la mano recante il timbro e un cartello stradale di “stop”, mostra sullo sfondo un complesso industriale.

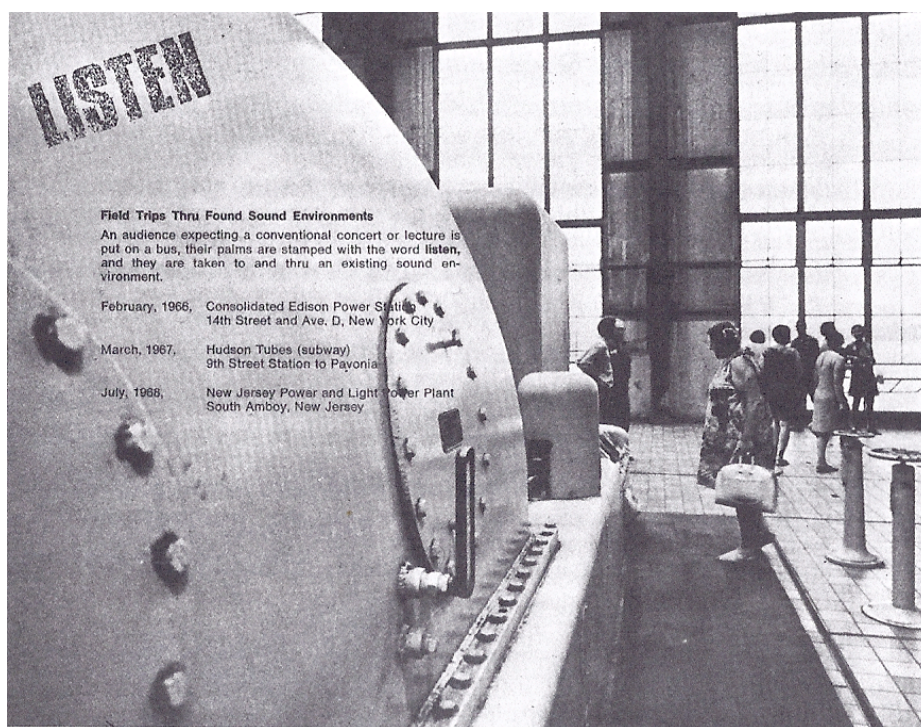


Fig. 10: Max Neuhaus, *Listen* poster (foto di Peter Moore) © The Estate of Max Neuhaus. Courtesy of The Estate of Max Neuhaus.

Lynne Cooke ricorda come, dalla metà degli anni Sessanta, Manhattan stesse attraversando una fase di deindustrializzazione con conseguente demolizione di numerosi distretti manifatturieri e come questi siti siano stati spesso oggetto di interventi artistici negli stessi anni³¹⁵. I contesti scelti da Neuhaus, da una parte, si avvicinano a quelli in cui Smithsonian realizza il progetto *The Monuments of Passaic* (1967) o a quelli attraversati dai *Free Flux Tours* (1976): spazi industriali, banali, e luoghi abbandonati, ai margini della città. Molto simile è anche la volontà di coinvolgimento diretto del pubblico nell'esplorazione degli spazi: mentre la maggior parte delle ricerche peripatetiche del periodo sono portate avanti dall'artista in solitaria e vengono poi presentate al

³¹⁵ Lynne Cooke, "Locational Listening", in Id., Karen Kelly (a cura di), *Max Neuhaus. Times Square, Time Piece Beacon*, cit., p. 31.

fruitore attraverso documentazioni, mappe, diagrammi (come in Richard Long o in Stanley Brouwn), Neuhaus propone un'esperienza diretta di lettura dello spazio urbano attraverso l'udito.

D'altra parte, a confronto invece con il culto per il suono naturale e l'attitudine venata di romanticismo di Raymond Murray Schafer, gli spazi proposti da Neuhaus mostrano chiaramente la sua predilezione per un paesaggio sonoro umano, culturale, urbano e industriale. È questo tipo di *soundscape* a costituire il sottofondo della vita quotidiana dell'abitante della metropoli contemporanea e l'artista ci propone di ascoltarlo senza pregiudizi ma, anzi, focalizzandoci sul suo carattere estetico. La distanza dal World Soundscape Project si manifesta anche nel rigoroso rifiuto della registrazione e della documentazione (in accordo con l'approccio fenomenologico ed esperienziale di Neuhaus), ma si assottiglia, in definitiva, per quanto riguarda gli esiti del progetto: l'artista sembra infatti condividere con Murray Schafer l'intento educativo e la volontà di proporre una diversa modalità di relazione con il reale che passa prima di tutto attraverso l'ascolto.

Il progetto *Listen* sembrerebbe infatti sostenuto da una volontà di incidere sulle modalità esperienziali quotidiane al di là dello specifico momento della fruizione. Alex Potts, riconducendo la ricerca di Neuhaus, da una parte, alle esperienze minimaliste e postminimaliste per l'interesse fenomenologico e, dall'altra, alla volontà di fusione fra vita e arte alla base di Happening e Fluxus, commenta:

Neuhaus systematically pursued a project that situated itself within the arena of the everyday at the same time that it activated a heightened sensory awareness. In political terms, this meant he needed to find a way to radically democratize an audience's mode of engagement with his work [...] Neuhaus was fascinated by the idea of staging an aesthetic experience that was also embedded in an everyday experience of a place [...]³¹⁶.

³¹⁶ Alex Potts, "Moment and Place: Art in the Arena of the Everyday", in Lynne Cooke, Karen Kelly (a cura di), *Max Neuhaus. Times Square, Time Piece Beacon*, cit., p. 46.

Se questo progetto di interazione con la quotidianità di un pubblico esteso è alla base delle installazioni di Neuhaus, il progetto *Listen* può essere considerato ancora più radicale; la ri-negoziazione dei confini fra arte e vita si propone di oltrepassare il momento della ricezione da parte del pubblico (il momento del percorso guidato) per suggerire nuove modalità di relazione al reale *tout-court*. In una conferenza tenuta nel 1982, l'artista afferma:

Along the routes that we walk very often, we quickly learn the visual environment in detail; but then we gradually stop seeing it because of its familiarity. But if something in it changes from one day to the next, even if it is a very small part of it, the change immediately jumps out at us. I wanted something like this to happen on an aural level³¹⁷.

Se è vero, come afferma Yehuda Safran, che “diamo per scontata la sonorità del mondo. Non siamo più in grado di esperire uditivamente gli spazi in cui viviamo, luoghi che non ascoltiamo più”, l'intento di Neuhaus è esattamente quello di creare una interruzione nell'abitudine con cui esperiamo lo spazio quotidiano e suggerire nuove modalità di relazione³¹⁸. La richiesta di Neuhaus di prestare attenzione ai suoni dell'ambiente, quindi, non si limita al momento della passeggiata, ma mira a incidere sulle modalità percettive e sul rapporto con lo spazio urbano dell'audience nella quotidianità.

A questo sembrano puntare anche le altre incarnazioni del progetto *Listen* che manifestano un carattere più concettuale, in linea con le ricerche che si affermano nelle arti visive negli anni Settanta. Nel 1978 Neuhaus produce una cartolina in forma di decalcomania con la scritta “listen” che il ricevente avrebbe potuto posizionare in un luogo a sua scelta (fig. 12); due anni prima l'artista aveva realizzato un poster con l'immagine del ponte di Brooklyn con la stessa iscrizione (fig. 11): “viene dalla mia lunga fascinazione per i suoni del traffico lungo quel

³¹⁷ Max Neuhaus, “Lecture at the Seibu Museum, Tokyo. Talk and question period” (1982), cit., p. 59.

³¹⁸ Yehuda Safran, “Drawing by Ear”, in *Max Neuhaus. Sound Works. Vol. II. Drawings*, Cantz, Ostfildern-Stuttgart 1994, p. 7.

ponte – la ricca *texture* sonora formata da centinaia di pneumatici che rotolano sulla grata aperta della strada, ognuna con una andatura e una velocità diversa”³¹⁹.

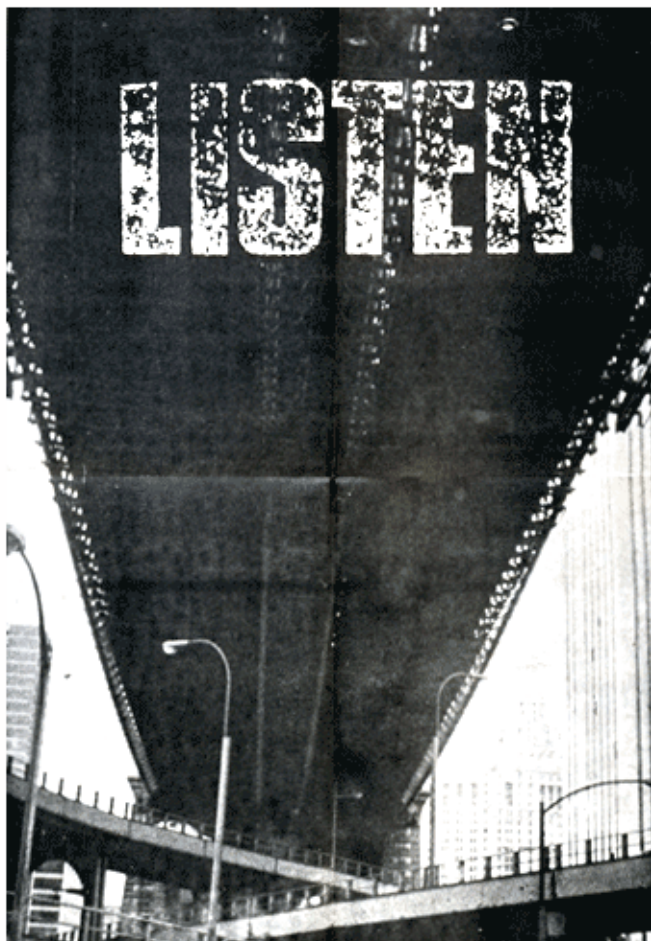


Fig. 11: Max Neuhaus, *Listen*, poster, 1976 © The Estate of Max Neuhaus.
Courtesy of The Estate of Max Neuhaus.

Ancora nel 2004, a distanza di quasi quarant'anni, *Listen* riceve la sua ultima incarnazione: la scritta è incisa su di una lastra di marmo in occasione della Biennale di Carrara³²⁰. I due progetti degli anni Settanta manifestano la volontà di inserirsi anonimamente nello spazio urbano, di disperdersi nell'ambiente e

³¹⁹ Max Neuhaus, "Listen" (1988), cit. (tradizione mia). Già nel 1960, uno degli artisti affiliati a Fluxus, Dennis Johnson, aveva realizzato un *event score* in cui indicava la semplice parola "listen" come performance che il fruitore avrebbe dovuto eseguire; Branden W. Joseph, *Beyond the Dream Syndicate. Tony Conrad and the Arts after Cage*, Zone Book, New York 2008, p. 102.

³²⁰ <http://www.interscultura.it/eng/schedartista.asp?Idartista=9> (ultimo accesso 20 ottobre 2011).

invitare chiunque li veda ad ascoltare, in qualunque punto e qualunque momento, il suono dell'ambiente.

Tuttavia è un articolo apparso sul *New York Times* il 6 dicembre del 1974 a rivelare, in termini ancora più espliciti, le aspirazioni del progetto. Si tratta di un breve intervento originariamente intitolato “Noise Pollution Propaganda Makes You Sick – Noise Propaganda Makes Noise” (ma poi apparso con il titolo “BANG, BOOoom, ThumP, EEEK, thinke”) inviato da Neuhaus alla redazione del giornale in risposta a un pamphlet intitolato *Noise Makes You Sick* pubblicato dal Department of Air Resources del New York City Environmental Protection Agency. L'articolo è considerato dall'artista come una delle incarnazioni di *Listen*, e anzi come “la più ampia versione del lavoro (1 milione di persone)”³²¹.

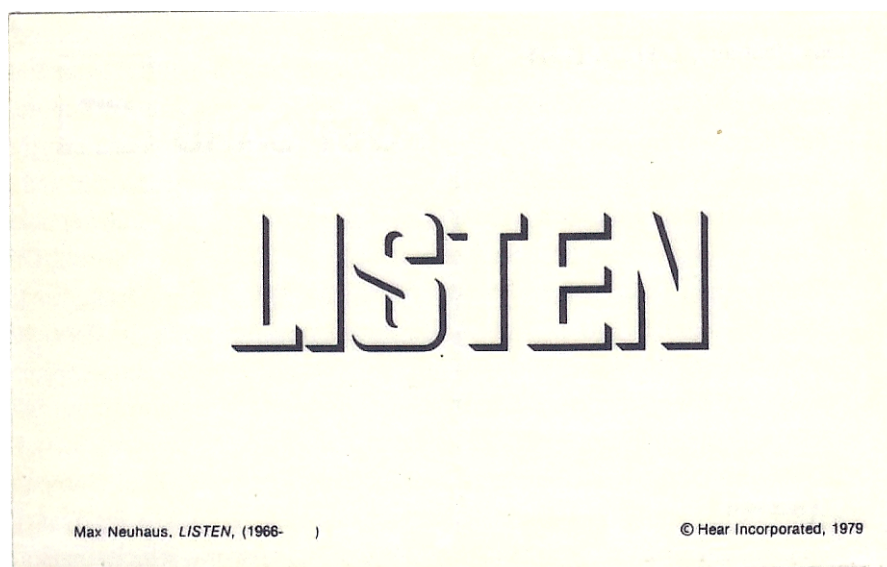


Fig. 12: Max Neuhaus, *Listen*, cartolina con decalcomania, 1979.
© The Estate of Max Neuhaus. Courtesy of The Estate of Max Neuhaus.

Si tratta di una pungente critica al concetto di inquinamento acustico proposto dal Dipartimento in cui si sottolinea l'arbitrarietà con cui, nello studio, il rumore viene considerato un rischio fisiologico e psicologico in quanto tale

³²¹ Max Neuhaus, “Noise Pollution Propaganda Makes You Sick – Noise Propaganda Makes Noise”, in *New York Times*, 6 dicembre 1974, <http://www.maxneuhaus.info/bibliography/NoisePollutionPropaganda.htm> (ultimo accesso 24 Ottobre 2011).

creando un allarmismo eccessivo e irresponsabile che “ci ha derubato della capacità di ascoltare il nostro ambiente”. Neuhaus rivendica la soggettività implicita nella definizione legale di “rumore” (“ogni suono non desiderato”) e conclude con questa frase:

Obviously we need to be able to rest from sound just as we do from visual stimulation; we need aural as well as visual privacy. But silencing our public environment is the acoustic equivalent of painting it black. Certainly just as our eyes are for seeing, our ears are for hearing³²².

Lo storico dell'arte Branden Joseph, richiamando l'analisi di Emily Thompson in *The Soundscape of Modernity*, suggerisce che questo articolo costituisce, per Neuhaus, un'entrata diretta nella sfera politica: le regolamentazioni civiche sul rumore erano, all'epoca, applicate in modalità sproporzionate alle minoranze etniche e ai quartieri meno abbienti e questo dibattito su rumore, musica e discriminazione sociale era tutt'altro che estraneo all'ambiente dell'avanguardia da cui Neuhaus proveniva. La prima passeggiata *Listen* nel 1966,

formed an implicit manifesto, equating percussion music to urban environmental sounds and allying machine noise with the soundscape of an ethnic-minority neighborhood [il quartiere portoricano menzionato da Neuhaus]. [...] Such interconnections made explicit [...] that] the aesthetic refusal to distinguish between proper and improper sounds relates to a political refusal to discriminate between “proper” and “improper” inhabitants of the urban public sphere³²³.

In questa prospettiva, il percorso guidato di Neuhaus si configura come un tentativo non solo di proporre al pubblico nuovi modi di esperire l'ambiente urbano tramite l'ascolto, ma anche di creare le condizioni per quell'incontro con l'alterità sociale e con quella differenza che, da Jane Jacobs a Iris Marion Young, è alla base dell'urbano.

³²² Ibidem.

³²³ Branden W. Joseph, “An Implication of an Implication”, cit., pp. 63-64.

Listen coinvolge il fruitore in un percorso di lettura uditiva dello spazio urbano che coinvolge in primo luogo quegli spazi in transizione, marginali o industriali che sono al centro della retorica del rumore e dell'inquinamento acustico rivendicando la primarietà della dimensione macchinica e “culturale” del *soundscape* urbano. Al contempo interroga la città come “*soundscape* poliglotta in cui la differenza rimane udibile e le traduzioni incomplete”³²⁴, portando il fruitore a esperire la dimensione cosmopolita dell'urbano. *Listen*, in definitiva, propone nuove modalità di relazione con le complessità e i vari livelli della città stessa in un percorso di partecipazione esperienziale al divenire urbano che diviene anche, e soprattutto, invito a trasformare la propria attitudine alla sfera quotidiana.

2.4 Akio Suzuki: *Oto-date*

Oto-date è un dispositivo minimale di ascolto nello spazio urbano. Realizzato per la prima volta nel 1996 a Berlino in occasione della prima edizione di *Sonambiente* a cura di Matthias Osterwold, Georg Weckwerth e Christian Kneisel, questo lavoro sarà poi presentato nuovamente in numerose città europee e asiatiche: a Wakayama (Giappone, 2005), nei quartieri Saint-Germain-des-Prés e Montparnasse di Parigi (2005), a Torino e Bolzano (2006) e, in forma diversa, a Enghien-les-Bains (1997), Kehl/Strasburgo (1997) e Chu-Wei (Taiwan, 2002), al National Museum of Modern Art di Kyoto (2007) e a Hong Kong (2010). Il titolo è una compressione dei termini giapponesi *oto* (suono), *date* (preparazione del tè) e *tate* (punti) ed è un gioco di parole con *nodate*, che indica una speciale cerimonia del tè all'aperto. Il significato di questo neologismo si avvicina, quindi, a “godere dei suoni all'aperto”.

³²⁴ Fran Tonkiss, “Aural Postcards. Sound, Memory and the City”, in Michael Bull, Les Back (a cura di), *The Auditory Culture Reader*, Berg, Oxford 2003, p. 305 (traduzione mia).

Si tratta, infatti, di una serie di punti del tessuto urbano selezionati da Suzuki sulla base delle particolari caratteristiche acustiche, dell'intensità sonora e della possibilità di esperire intensi fenomeni di eco (durante la prima realizzazione del progetto nella Fischerinsel a Berlino furono rintracciati 25 punti). Queste "stazioni di ascolto" sono segnalate attraverso un marchio dipinto sull'asfalto, al suolo (fig. 13). Il fruitore è invitato a percorrere lo spazio urbano, a fermarsi sui punti di ascolto e ad ascoltare la riflessione e l'interazione del *soundscape* urbano con le architetture dell'ambiente costruito. *Oto-date* articola il camminare in una dialettica di percorso e pausa, stabilendo delle interruzioni nell'attraversamento dello spazio, delle soste ritmiche e intermittenti.



Fig. 13: Akio Suzuki, *Oto-date*, Torino 2006. Courtesy of the artist and e/static.

Rispetto a *Listen* – in cui il pubblico è guidato dall'artista stesso che determina percorso, ritmo, inizio e fine dell'esperienza – *Oto-date* si mostra maggiormente indeterminato e aperto. Suzuki, nel descrivere la versione realizzata a Parigi (che comprendeva due percorsi diversi, uno dei quali consigliato per la notte, l'altro per il giorno), scrive:

Les deux parcours diurne et nocturne évoqués ici n'ont pas besoin d'être suivis dans l'ordre ou en continuité. Chacun est libre de joindre les points d'écoute comme bon lui semble, de choisir le moment d'aller sur un point ou de mêler les parcours entre eux. Du petit matin à la soirée, entre le crépuscule et l'aube, du printemps à l'hiver, différentes intensités sonores et lumineuses renouvellent l'écoute et la perception de la ville et de ses habitants³²⁵.

In *Oto-date*, infatti, la fase performativa, sebbene presente, precede il momento della ricezione: è il momento della ricerca, dell'esplorazione acustica dello spazio, in cui l'artista individua i punti con maggior densità di eco "gettandovi" dei suoni e realizzando degli eventi sonori con un tamburo a fessura in bamboo per testare la risposta dell'ambiente. Si tratta quindi di un'esplorazione volta a mappare lo spazio urbano, a leggerne la struttura uditiva, e l'interazione materiale fra eventi acustici e strutture architettoniche.

Il risultato, però, non è riversato su di una mappa, un diagramma o una rappresentazione, ma si realizza nella costruzione di un dispositivo (benché minimale e *lo-fi*) impresso nello spazio stesso. Le stazioni di ascolto sono indicate da loghi realizzati con stencil e vernice che prendono ispirazione dai segnali dipinti a terra lungo gli attraversamenti stradali nella regione di Tango, dove vive l'artista, per segnalare ai passanti di fermarsi e prestare attenzione³²⁶. Il segnale originale, un cerchio che contiene due impronte di scarpe, è trasformato avvicinando la sagoma dei piedi al profilo di due orecchie. Il pubblico, quindi, è chiamato letteralmente a seguire le orme (e le orecchie) dell'artista nella sua esplorazione spaziale.

L'impronta è anche una delle modalità più ricorrenti di rappresentazione/documentazione delle pratiche peripatetiche nell'arte della

³²⁵ Akio Suzuki, "oto-date 2004, Paris", in *Akio Suzuki. Résonances. Ossip Zadkine*, Paris Musées, Paris 2005, p. 19.

³²⁶ Matthias Osterwold, "Akio the Cat", in Bernd Schulz, Akio Suzuki (a cura di), "*A*". *Sound Works. Throwing and Following*, catalogo della mostra, Stadtgalerie Saarbrücken, Saarbrücken 1998, p. 46. Osterwold racconta alcuni degli stratagemmi utilizzati dall'artista per realizzare i suoi stencil sul suolo (nascondersi in una scatola di cartone, chiudere con delle strisce bianche e rosse una cabina telefonica finché la vernice non si fosse asciugata). Le avventure di Suzuki sono raccontate anche in una serie di manga (fig. 16) in cui l'artista si raffigura in forma di gatto mentre vernicia i segnali nella città, nella cabina telefonica, fra le colonne della Galleria Nazionale, rischiando di essere sorpreso da una guardia. Alla fine del fumetto l'artista dichiara: "My tricks will never end as long as the festival lasts. Forgive me, Berlin" (Idem, p. 47).

seconda metà del XX secolo. Nel primo capitolo abbiamo accennato a *Footsteps on Paper* di Stanley Brouwn, una collezione di impronte dei passanti su carta, e a *Ground Mutations – Shoe Prints* di Dennis Oppenheim, che invece utilizza l'impronta sulla neve come segno, benché effimero, del passaggio dell'artista. Ancora nel 1969 Oppenheim realizza *A Sound Enclosed Land Area* in cui registra i propri passi per le strade di Milano su nastro magnetico per poi diffonderli nello spazio espositivo. In quest'ultimo lavoro, l'impronta è traslata nell'*incisione* sonora della performance realizzata nello spazio urbano che, come nota Nick Kaye, si realizza in “uno scambio fra il corpo e il sito” posizionando il corpo “al centro di un processo di documentazione”³²⁷.

Akio Suzuki propone un'impronta dal valore completamente diverso: è un'impronta che chiede di essere ri-percorsa, per-formata. Non è soltanto la documentazione, la traccia di un'azione (l'esplorazione e la mappatura spaziale dell'artista alla base della selezione dei punti di ascolto), quanto l'invito, per il pubblico, a fermarsi, a prestare attenzione e compiere un'azione: ascoltare. Come afferma Shin Nakagawa, “Ci viene richiesto di sentire piuttosto che di comprendere e di agire piuttosto che guardare”³²⁸.

Da questo punto di vista il segnale impresso da Suzuki sul terreno ha una funzione molto simile al timbro “LISTEN” utilizzato da Neuhaus, alle sue cartoline e poster appesi per le strade di New York, alle bende che il musicista spagnolo Francisco Lopez utilizza in *Blind City* ma, a confronto con questi lavori, *Oto-date* si presenta come un dispositivo più aperto e indeterminato. Mike Bullock afferma:

The marks on the ground are a score for us to perform, to create a listening piece for ourselves, and the phenomenal substance of that piece will be determined by the

³²⁷ Nick Kaye, *Site Specific Art: performance, place and documentation*, Routledge, New York 2000, pp. 152-153. Kaye continua: “diffusa nella galleria, questa registrazione dell'attività fisica di Oppenheim, è proposta come una mappa e un ricordo di un luogo particolare, e la traccia di un sito è mediata in un altro” (traduzione mia). Kaye sottolinea quella decontestualizzazione dell'esperienza dell'artista nello spazio di cui abbiamo parlato a proposito del *field recording*.

³²⁸ Shin Nakagawa, “From Concept to Action”, in Bernd Schulz, Akio Suzuki (a cura di), “A”. *Sound Works. Throwing and Following*, cit., p. 100 (traduzione mia).

instrument (our ears) and the setting. He gives us setting and instruction, just as a composer would. We bring the instrument and realize the piece³²⁹.

Se i segnali di Suzuki possono essere interpretati come uno spartito, come proposto da Bullock, è chiaro che ci troviamo di fronte a un sistema di notazione completamente diverso rispetto alla tradizione compositiva. I segni di Suzuki sono indirizzati a un esecutore diffuso, allargato, che si identifica col passante; propongono di ascoltare piuttosto che di produrre suoni, seguendo Cage in quel processo di spostamento della prassi creativa dalla produzione alla ricezione di cui abbiamo parlato anche a proposito di Max Neuhaus. Sono spartiti che, piuttosto che richiedere virtuosismo nell'esecuzione, propongono gesti banali e quotidiani come negli *scores* realizzati dagli artisti legati a Fluxus o da Bruce Nauman e, in seguito, nelle mappe con istruzioni per *soundwalks* incluse nelle pubblicazioni del World Soundscape Project³³⁰; a differenza di questi ultimi, però, le istruzioni di Suzuki sono un ideogramma impresso direttamente nello spazio reale.

Oto-date sollecita la libera improvvisazione del fruitore che ha la possibilità di costruire una propria sequenza personale, di decidere le modalità della propria partecipazione e determinare la forma della propria esperienza. Non solo il pubblico è libero di scegliere un percorso personale, di fermarsi per un arco di tempo da lui determinato, di procedere con un proprio ritmo, a qualsiasi ora del giorno; il fruitore è anche libero di ignorare la richiesta di Suzuki o, pur non essendo a conoscenza del progetto, di interrogarsi sulla presenza dei misteriosi simboli nello spazio urbano.

L'artista lascia dei segni del suo passaggio, del suo processo di lettura delle interazioni fra suono e spazio urbano, lasciando al semplice passante o al visitatore consapevole la libertà di accogliere il suo invito ad ascoltare attraverso questi punti privilegiati, ripercorrendo le orme della sua esplorazione uditiva dello spazio. Le stazioni di ascolto si configurano come delle finestre uditive aperte sul

³²⁹ Mike Bullock, "Akio Suzuki's *Oto-date*", in *Akio Suzuki. Ki-date*, catalogo della mostra, Ichinomiya City Memorial Art Museum of Setsuko Migishi, 2009.

³³⁰ Si vedano Liz Kotz, "Post-Cagean Aesthetics and the 'Event' Score", in *October*, n. 95, inverno 2001, pp. 54-89 e Jean-Yves Bosseur, *Sound and the Visual Arts. Intersections between Music and Plastic Arts today*, Dis Voir, Paris 1993 e, in particolare, il primo capitolo: "The Eyes and Musical Notation", pp. 7-41.

paesaggio sonoro urbano; forniscono una cornice per l'esistente; invece di aggiungere materiali al reale, vi indirizzano l'attenzione, come nelle celebri cartoline di Yoko Ono *Hole to see the sky through* (1964-71).



Fig. 14: Akio Suzuki, *Oto-date*, Torino 2006. Courtesy of the artist and e/static.

D'altronde, per Suzuki, l'ascolto del reale è alla base del suo percorso creativo sin dalle prime ricerche negli anni Sessanta. In una intervista afferma "l'elemento comune di tutte le mie performance era il desiderio di 'diventare l'ascoltatore'"³³¹. È questa necessità di ascoltare l'esistente, prima ancora che produrre suoni, ad allineare l'artista all'audience, a renderlo partecipe della stessa situazione (e a trovare, anni dopo, una radicale realizzazione in *Oto-date*). La prima performance realizzata dall'artista nel 1963 alla stazione di Nagoya, *Throwing, from Staircase* è indicativa di questa attitudine all'ascolto: l'artista

³³¹ Akio Suzuki in Nobuhisa Shimoda, "Continuing Along the Stepping Stones. Interview with Suzuki" (1993), in Bernd Schulz, Akio Suzuki (a cura di), "A". *Sound Works. Throwing and Following*, cit., p. 69.

semplicemente getta dalle scale della stazione degli oggetti eterogenei per ascoltarne il ritmo. La serie di performance dell'artista chiamate *Self-Study Events* sono incentrate sull'ascolto della natura e su interventi minimi e gesti quotidiani in cui il “gettare” ha un ruolo privilegiato: in *Visiting the Bach* (anche in questo caso il titolo è un gioco di parole con il nome del compositore: *bach* è il termine tedesco per “ruscello”) l'artista, ogni volta che incontra un corso d'acqua, vi getta una foglia di bamboo per assaporarne il suono. “Gettare suoni nella natura assomiglia a mettere un fiore reciso in un vaso. Se si seguono questi suoni, si trova la musica originale della natura”, afferma l'artista³³².

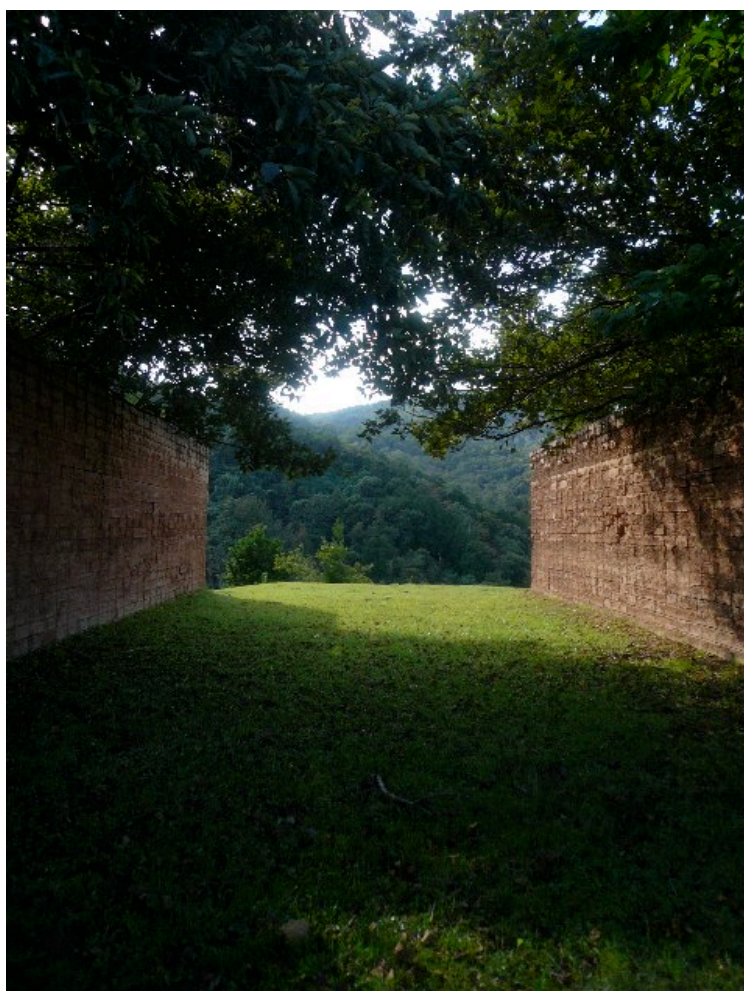


Fig. 15: Akio Suzuki, *Space in the Sun*, Amino-Kyoto 1988. Foto: Akio Suzuki, 2011.
Courtesy of the artist.

³³² Akio Suzuki, cit. in Matthias Osterwold, “Akio the Cat”, cit., p. 42.

Questa interpretazione del suono come espressione della spiritualità della natura appartiene alla tradizione scintoista ma è legata anche a una visione non dualistica né polarizzata del rapporto fra suono, ambiente e soggetto: “Suoni e rumori sono il mezzo attraverso cui si rivela il carattere processuale della natura, un processo in cui è implicata ogni cosa, inclusa la vita umana”³³³.

Il rapporto fra soggetto, suono e ambiente è centrale nella ricerca di Suzuki fin dagli esordi e si appoggia a una interpretazione relazionale di questi termini, in cui il soggetto è parte della natura (che non è quindi oggettualizzata) ma che si rivela come processo attraverso l'universo della sonorità. Suono e ambiente sono quindi due termini profondamente interconnessi, per Suzuki. Già la prima performance nella stazione di Nagoya è in realtà la traduzione in azione di un concetto minimale incentrato sul rapporto fra suono e architettura: la convinzione che, se si getta un oggetto da una scala ben bilanciata, si debba ottenere un ritmo piacevole (Suzuki, in questo periodo, pensava ancora di diventare architetto e lavorava in uno studio).

Il curatore Bernd Schulz sottolinea come sia proprio questo elemento a differenziare l'attitudine all'ascolto di John Cage da quella di Suzuki:

Suzuki's openness to the sounds of nature is connected with a meditative basic stance that does not exclude the self as radically as does Cage's. For Suzuki, it isn't enough to simply open one's ears to the unexpected [...]; rather, the objectively existing acoustic qualities of a site also have to be taken into consideration. Like hardly anyone else, he seeks the tonal qualities that are part of the atmosphere of a site, a room or specific materials³³⁴.

L'eco, il fenomeno acustico alla base di *Oto-date*, è espressione di questo rapporto all'ambiente ed è, per Suzuki, oggetto di ricerca costante. Negli anni Settanta l'artista inizia a sperimentare la possibilità di produrre l'eco attraverso degli strumenti realizzando infine *Analapos*, la cui struttura è metaforicamente definita simile a “quella di due specchi uno di fronte all'altro, che si riflettono

³³³ Bernd Schulz, “Throwing and Following. Akio Suzuki's Sound Concept”, in Id., Akio Suzuki (a cura di), “A”. *Sound Works. Throwing and Following*, cit., pp. 22-23.

³³⁴ Idem, p. 21.

all'infinito". Alla fine degli anni Ottanta questo strumento assume dimensioni abitabili con *Space in the Sun* (1988, fig. 15), un precedente diretto di *Oto-date*: si tratta di un dispositivo architettonico per ascoltare i suoni della natura dall'alba al tramonto e "purificare l'ascolto", progettato e costruito nell'arco di 18 mesi³³⁵. *Space in the Sun* è un ambiente delimitato da due pareti in mattoni alte 3,2 m e lunghe 17,4 m a distanza di 7 m l'una dall'altra, privo di soffitto in modo da raccogliere, riflettere e lasciare circolare i suoni della natura.

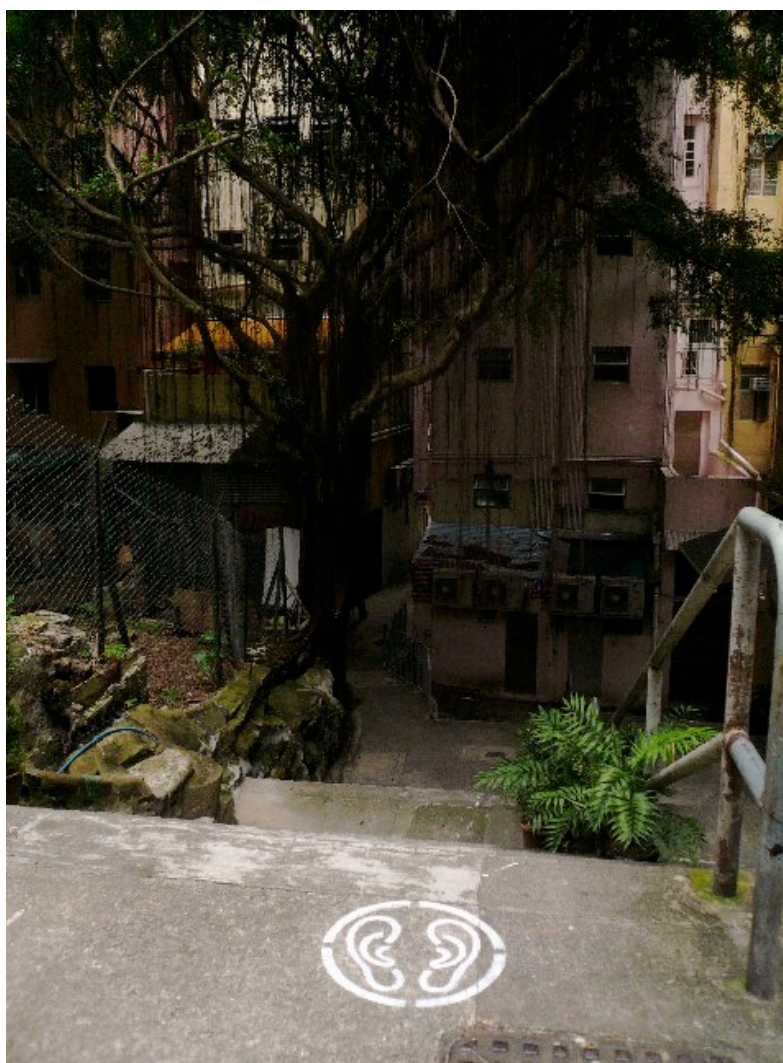


Fig. 16: Akio Suzuki, *Oto-date*, Hong Kong, 2009. Foto: Akio Suzuki. Courtesy of the artist.

³³⁵ Sito web: <http://www.akiosuzuki.com/web/profile01-en.html> (ultimo accesso 24 ottobre 2011).

Da questo punto di vista sembrerebbe possibile interpretare *Oto-date* come il risultato di un percorso graduale dell'artista dalla performance alla costruzione di dispositivi di ascolto che equiparano l'autore al pubblico rendendolo a sua volta un semplice ascoltatore, per arrivare, infine, alla semplice ricerca di punti di ascolto già esistenti, da offrire al fruitore. In *Oto-date* l'eco è cercata e ritrovata nell'ambiente costruito della metropoli, senza necessità di strutture realizzate *ex novo*. L'eco è anche una delle figure sonore che Brandon LaBelle utilizza come filtro per parlare dei territori acustici della metropoli contemporanea. Nota LaBelle:

If sound generally occurs through displacement, moving from a point in time to another, the echo renders this to such degree as to make concrete the vectorizing, temporality of sound [...] The echo brings back the original event, though, reshaped or reconfigured, thereby returning sound and rendering it a spatial object: the echo turns sound into sculpture, making material and dimensional its reverberating presence³³⁶.

Questa dinamica dell'eco, che contraddice la vettorialità temporale del suono facendo ritornare l'evento al mittente in una forma ri-modellata dallo spazio in cui si trasmette, stabilisce una relazione circolare fra spazio, tempo, suono e soggetto. In *Oto-date*, quindi, è la relazione fra lo spazio costruito e gli eventi sonori, espressione della processualità della città e della vita dei suoi abitanti, a essere offerta all'ascoltatore sotto forma di percorso attraverso punti di ascolto privilegiati. Come afferma Catherine Grout,

Such an approach opens up a relation to the world that is without hierarchy, judgements of value or taste, one on which each thing, construction or infrastructure, each person and natural elements cohabits with the other [...] When we feel that our body is one of the components of the sound moment (by its presence, by the resonance of our ribcage, by the addition of our breath etc.) we are in a state of openness to the world which is that of landscape. It corresponds [...] to listening with the body³³⁷.

³³⁶ Brandon LaBelle, *Acoustic Territories*, cit., pp. 6-7.

³³⁷ Catherine Grout, "Through the Landscape Through Us", in *Akio Suzuki. Résonances. Ossip Zadkine*, Paris Musées, Paris 2005, p. 34.

È questa relazione corporea al reale, che si nutre dalla concezione orientale del soggetto come parte di un tutto più ampio, la sfida alla base di *Oto-date*³³⁸. Suzuki non ci chiede uno sforzo, non ci obbliga a una particolare modalità di relazione al mondo (per questo non benda né timbra il pubblico). Suzuki suggerisce al fruitore di aprirsi all'ascolto e a una forma diretta e corporea di relazione al reale. L'artista definisce *Oto-date* come: “Una proposta di fermarsi nei luoghi segnalati e aprire i propri sensi”, un percorso di “rinnovamento dell'ascolto e della percezione della città”³³⁹. Un'apertura sensoriale al reale che fa parte della poetica dell'artista, come abbiamo visto, sin dagli esordi e che si configura come necessità relazionale all'ambiente.

Fig. 17: Akio Suzuki, *Oto-date*, disegni tratti dalla pubblicazione edita dalla Akademie der Künste, Berlin 1996.

L'artista Paul Panuysen afferma, “per Akio Suzuki la percezione meditata, l'osservazione della riflessione del suono nell'ambiente e l'ascolto profondo sono una modalità di meditazione e il punto di partenza per ridefinire e riadattare continuamente l'equilibrio fra sé e mondo. La sua arte è parte di questo processo”³⁴⁰. *Oto-date* rappresenta il tentativo di estendere al fruitore questa forma di interazione con l'urbano come esperienza vissuta attraverso il corpo e i sensi; un'esperienza che passa attraverso due azioni ordinarie e banali, l'ascolto e il cammino, e che trova le sue ragioni nella rivelazione della relazione fra *soundscape*, ambiente quotidiano, caratteristiche acustiche dello spazio e fruitore.

³³⁸ Il lavoro di Akio Suzuki, manifestando una sensibilità marcatamente orientale, articola e al contempo rende evidente la prospettiva prettamente occidentale su cui si assesta questa ricerca.

³³⁹ Akio Suzuki cit. in <http://www.floraberlin.de/soundbag/index67.html> (ultimo accesso 30 ottobre 2011).

³⁴⁰ Paul Panuysen, “Introduction”, in *Sonusphere*, Het Apollohuis, Eindhoven 1990.

CAPITOLO III

Passeggiate mediate

*The Sony Walkman has done more to change human perception than any virtual reality gadget.
I can't remember any technological experience since that was quite so wonderful
as being able to take music and move it thorough landscapes and architecture*

William Gibson³⁴¹

Nel secondo capitolo abbiamo esaminato la dimensione sonora della città e le modalità di relazione con lo spazio urbano messe in campo da una prospettiva uditiva. Abbiamo introdotto le pratiche di ascolto del *soundscape* e analizzato i progetti di due artisti – Max Neuhaus e Akio Suzuki – che costruiscono percorsi di esplorazione della città immergendo il fruitore-passeggiatore nella temporalità e nella transitorietà dell'urbano. In questa costellazione di ricerche, l'ascolto viene posto al centro dei processi di lettura e di relazione con la città, talvolta in polemica ed esplicita opposizione all'oculocentrismo della cultura occidentale, e il suono ordinario, banale, quotidiano, viene investito di valore estetico.

Nella cultura contemporanea il percorso nello spazio urbano è però indissolubilmente legato all'esperienza mediale³⁴². Da una parte, come abbiamo visto nel secondo capitolo, il *soundscape* urbano è sempre più il risultato di tecnologie di trasmissione, riproduzione e diffusione. Dall'altra, l'uso di

³⁴¹ William Gibson, *Time Out*, n. 49, 6 ottobre 1993, p. 49, cit. in Charles Stankieveh, "Headphones, *Epoche*, and *L'extimité*: A Phenomenology of Interiority", in *Offscreen*, vol. 11, n. 8-9, agosto-settembre 2007, http://www.offscreen.com/Sound_Issue/stankieveh_headphones.pdf, p. 5 (ultimo accesso 3 ottobre 2011).

³⁴² Per una definizione teorica dell'esperienza mediale si veda Ruggero Eugeni, *Semiotica dei media. Le forme dell'esperienza*, Carocci, Roma 2010 e, in particolare, il capitolo "L'esperienza mediale", pp. 41-56. L'autore interpreta l'esperienza mediale come "prolungamento" dell'esperienza ordinaria che se ne distacca, però, per la sua natura progettuale e precostituita, "ripetibile, serializzata, collettiva" e per la sua complessità, determinata dalla stratificazione, attraverso il discorso, di un mondo percepito indirittamente al mondo percepito direttamente.

tecnologie audio personali e di dispositivi mobili di ascolto gioca un ruolo sempre più determinante nelle pratiche quotidiane. Il paesaggio sonoro è espressione di un crescente grado di pianificazione, ma anche il risultato di processi di ridefinizione e abitazione individuale, uno specchio della continua evoluzione che ha luogo negli spazi urbani. La mediazione dell'esperienza sonora non solo ridefinisce il *soundscape* ma, come dichiara Jorinde Seijdel nell'editoriale del numero monografico della rivista *Open* (2005) dedicato al suono nello spazio pubblico, "la tecnologia e i nuovi media amplificano lo spazio uditivo o vi aggiungono una ulteriore dimensione che ha implicazioni estetiche, etiche e politiche"³⁴³.

Nel tentativo di indagare queste implicazioni articolando le dinamiche del percorso in spazi urbani attraverso la mediazione dell'esperienza sonora, questo capitolo si concentra sulle tecnologie audio personali esplorando la ridefinizione dei rapporti fra *walker* e città tramite l'uso di questi "objets nomades", come li definisce l'economista francese Jacques Attali³⁴⁴.

Negli ultimi anni l'ascolto in cuffia è stato oggetto di un numero rilevante di studi e interventi, in accordo con un più generale interesse per le pratiche quotidiane mobili. L'uso di tecnologie audio personali e portatili ridefinisce non solo le modalità di ascolto, ma anche la relazione con lo spazio, con il contesto attraversato, e le modalità di navigazione nella città. Il *walker* ha la possibilità di imporre un proprio *soundscape* all'ambiente circostante e di negoziare la propria esperienza dello spazio, ridefinendo la forma acustica di massa della città. Le pratiche di ascolto mobile possono essere interpretate, quindi, come una tattica di controllo, organizzazione, estetizzazione e, in definitiva, (ri)scrittura dell'esperienza urbana e delle dinamiche fra spazio pubblico e privato. Se, seguendo de Certeau, camminare può essere considerato una pratica di appropriazione e ridefinizione dell'urbano, l'ascolto mobile mediato rafforza questo processo di riscrittura negoziando fra gli individui e la loro esperienza

³⁴³ Jorinde Seijdel, "Editorial", in *Sound in Art and Culture, Open*, n. 9, NAI Publishers 2005, p. 4 (traduzione mia).

³⁴⁴ Jacques Attali, *Noise: The Political Economy of Music (Bruits: essai sur l'économie politique de la musique*, PUF, Paris 1977), University of Minnesota Press, Minneapolis 1985.

urbana ma, al contempo, agisce come istanza di privatizzazione dello spazio pubblico e di erosione della partecipazione al contesto.

Queste tecnologie sono diventate un terreno sempre più frequentato della prassi estetica, una piattaforma di sperimentazione artistica nello spazio urbano. Le ricerche che si muovono in questo territorio sembrano sfruttare, forzare o decostruire le convenzioni d'uso quotidiano attraverso una pluralità di approcci, strategie e modalità operative. Esploreremo le diramazioni di queste linee di ricerca introducendo progetti di artisti interdisciplinari (fra cui Willelm de Ridder, Justin Bennett, Graeme Miller, Edwin van der Heide) e le porremo in dialogo con forme specifiche di ascolto in cuffia, come l'audioguida, per poi soffermarci su due serie di passeggiate considerate paradigmatiche: le *Audio walks* di Janet Cardiff (1992-) e le *Electrical Walks* di Christina Kubisch (2003-).

Le ricerche di Kubisch e Cardiff sono state selezionate perché, pur dedicandosi alla costruzione di percorsi nello spazio urbano mediati da dispositivi di ascolto mobili, mostrano modalità operative e strategie molto diverse che sembrano proporsi come esemplari e fondative per le ricerche successive. Questi lavori restituiscono l'immagine fluttuante di una città in continuo mutamento in un processo di divenire relazionale fra ambiente costruito e fruitore: attraverso l'attivazione della città immateriale delle reti elettromagnetiche o attraverso la creazione di un palinsesto spazio-temporale, Janet Cardiff e Christina Kubisch coinvolgono il fruitore nella costruzione dell'immagine orale di una città costantemente ridefinita da chi la attraversa, sito generativo di creazione, immaginazione o gioco.

3.1 Città mediata: tecnologie audio personali

I cambiamenti nella cultura uditiva dell'inizio del XX secolo non sono semplicemente il risultato dello sviluppo delle tecnologie audio ma, come mostra Emily Thompson in *The Soundscape of Modernity*, di processi più ampi, che

coinvolgono in primo luogo architettura e urbanistica e gli sviluppi dell'ingegneria acustica. Questi processi hanno portato, come elemento determinante, alla “riformulazione della relazione fra il suono e lo spazio”. Come sottolinea la storica americana,

[...] sound was gradually dissociated from space until the relationship ceased to exist. The dissociation began with the technological manipulations of sound absorbing materials, and the severance was made complete when electro-acoustic devices claimed sound as their own. As scientists and engineers engaged increasingly with electronic representations of acoustic phenomena, sounds became indistinguishable from the circuits that produced them. When electro-acoustic instruments like microphones and loudspeakers moved out of the laboratory and into the world, this new way of thinking migrated with them³⁴⁵.

Questa dissociazione dell'evento sonoro dallo spazio-tempo del suo accadere viene rafforzata, quindi, da ciò che Raymond Murray Schafer definisce con l'espressione di “schizofonia”³⁴⁶ e ha un ruolo rilevante nel *soundscape* urbano e nell'esperienza quotidiana. È principalmente su questo aspetto che si sofferma Barry Truax – compositore e studioso di comunicazione acustica affiliato al World Soundscape Project – sottolineando il ruolo della tecnologia nei cambiamenti delle pratiche di ascolto:

in this century, the electrical, then electronic and now digital technology which created the visually dominant mass media have also produced an equally powerful electroacoustic technology which I will contend has profoundly changed not only the soundscape, but also the individual practice of listening and the social behaviour it leads to³⁴⁷.

La mediazione tecnologica dell'esperienza sonora è alla base della maggior parte delle pratiche di ascolto attuali e la vita quotidiana è scandita dall'ascolto di

³⁴⁵ Emily Thompson, *The Soundscape of Modernity. Architectural Acoustics and the Culture of Listening in America, 1900-1933*, cit., pp. 2-3.

³⁴⁶ Si veda il Capitolo II, paragrafo 2.1, “La città uditiva: ascolto ed esperienza urbana”.

³⁴⁷ Barry Truax, “Listening and the Electroacoustic Community”, talk tenuto al *Ganzohr Symposium*, Hessische Rundfunk, Kassel, settembre 1997, <http://www.sfu.ca/~truax/ganzohr.html> (ultimo accesso 30 agosto 2011).

suoni riprodotti: ci svegliamo con la radio; utilizziamo CD e cassette nei viaggi in automobile; i luoghi di lavoro, di ricreazione, dello shopping e i mezzi di trasporto pubblici trasmettono musica di sottofondo³⁴⁸. La sostituzione dell'esperienza diretta attraverso forme di mediazione tecnologica anticipata da Theodor W. Adorno e Max Horkheimer sembra raggiungere definitivo compimento³⁴⁹.

Da una parte, utilizzando la nozione introdotta da Francesco Casetti, l'esperienza mediale è sempre più "rilocata", mentre, dall'altra, l'esperienza urbana è sempre più mediata³⁵⁰. La città è ibridata, saturata dai media: schermi e

³⁴⁸ In un recente articolo, Milena Droumeva e Vincent Andrisani mostrano la crescente difficoltà delle nuove generazioni a fare esperienza non mediata proprio in relazione alle pratiche di *soundwalking* e di *ear-cleaning* proposte dall'*acoustic ecology*: "each younger generation of listeners finds it increasingly difficult to leave the headphones behind, to not check text messages and social media for a time, and to focus on the surrounding environment. Effectively, to engage, interact, and most importantly, to bear witness to one's own embodied presence has become a cumbersome and ironically counter-intuitive task. As generations of consumers are increasingly accustomed to experiencing their own physicality through mediated aural practices, the contemporary listening subject now seeks both comfort and solace in the experience of mediated auralty"; Milena Droumeva, Vincent Andrisani, "Toward a Cultural Phenomenology of Mediated Aural Practices", in *Interference Journal*, n. 1, 2011, <http://www.interferencejournal.com/archives/157> (ultimo accesso 13 novembre 2011).

³⁴⁹ Horkheimer e Adorno, come ricorda Michael Bull, in *La Dialettica dell'Illuminismo* (1947) notano come il crescente consumo di musica attraverso tecnologie audio fosse legata alla mancanza di esperienza diretta nella cultura moderna e a processi di sostituzione dell'esperienza diretta con forme mediate di esperienza: "it creates an illusion of immediacy in a totally mediated world, of proximity between strangers, the warmth of those who come to feel a chill of unmitigated struggle of all against all"; Theodor Adorno, Max Horkheimer, *The Dialectic of Enlightenment*, Penguin, London 1973, p. 46, cit. in Michael Bull, *Sound moves: iPod culture and urban experience*. Una recente interpretazione dei media come "surrogati di presenza", come "mediatori con cui veicoliamo la nostra presenza e in cui troviamo veicolata la presenza altrui", si trova in Franco La Cecla, *Surrogati di presenza: media e vita quotidiana*, Mondadori, Milano 2006, p. 17.

³⁵⁰ La "rilocazione" è definita da Casetti come "il processo attraverso cui un'esperienza, qualunque essa sia, 'trasmigra' da un luogo all'altro" (traduzione mia). Questo processo, per Casetti, implica un doppio movimento di permanenza e trasformazione dal momento che, se l'esperienza rimane "quasi" la stessa, questo spostamento fa però emergere nuove possibilità, nuove dimensioni e nuove pratiche: Id., "The Last Supper in Piazza della Scala", in Id. (a cura di), *Relocation, Cinéma & Cie International Film Studies Journal*, n. 11, autunno 2008, pp. 7-14; Id., "L'esperienza filmica e la ri-locazione del cinema", in *Esperienza, Fata Morgana*, n. 4, gennaio-aprile 2008, pp. 23-40. In questi testi l'autore delinea la portata della "rilocazione" in una prospettiva "post-mediale", ma si concentra maggiormente sull'esperienza cinematografica. Per altre prospettive, anche in relazione alle arti visive, si vedano i saggi inclusi nel numero monografico di *Cinéma & Cie* citato. Si vedano anche un contributo sulla rilocazione dell'esperienza sonora in spazi pubblici che si concentra sulla componente audio degli schermi urbani in relazione alla Stazione di Milano Centrale: Luca Barra, Simone Carlo, "Sound and the City. Schermi, stazioni e paesaggio sonoro urbano", in *Città comunicanti. Media e metropoli nello scenario contemporaneo*, *Comunicazioni Sociali on-line*, n. 1, 2009, pp. 32-44, <http://www.comunicazionisocialionline.it/2009/1/6/loadPDF/> (ultimo accesso 21 novembre 2011) e un saggio di Miriam De Rosa sulla rilocazione dell'esperienza cinematografica su dispositivi mobili in un progetto che, proponendo la visione di video *in situ*, ricorda molto da vicino alcuni dei lavori che esamineremo in questo capitolo: "(Re-)designing Tracks. A Reflection on Walking Practice as *Trait-d-union* Between Art

altoparlanti si diffondono nelle maglie dello spazio urbano, nei punti di sosta, lungo i percorsi, contribuendo in larga parte a determinare il paesaggio sonoro e visivo dell'esperienza urbana contemporanea.

Una profonda differenza, però, segna il distacco della città attuale da quella di inizio secolo: se le luci e suoni della metropoli dei primi decenni del Novecento lasciavano il passante indifeso e “abbagliato”, saturato, da uno spazio audiovisivo rappresentativo della società dei consumi³⁵¹, nella contemporaneità l'uso dei media è sempre più mobile, pervasivo, ri-territorializzato e ri-territorializzabile, ma soprattutto privato, personale e individuale.

La “portabilità” sembra essere divenuta uno dei requisiti fondamentali per le tecnologie contemporanee. Non si tratta soltanto della possibilità di decontestualizzare e ricontestualizzare l'ascolto mediato nella crescente mobilità della vita quotidiana ma, come vedremo, di ridefinire e rimodellare la relazione con la città stessa. La ricezione di testi sonori o audiovisivi su piattaforme portatili, estendendo la fruizione in contesti e situazioni inedite, pone le basi per un processo di “colonizzazione estetica” dello spazio urbano, da parte di chi lo attraversa e, al contempo, per una stratificazione di spazi-tempi fisici e cognitivi multipli accelerando ulteriormente quella riformulazione dei rapporti fra suono e spazio illustrata da Emily Thompson e instaurando una attitudine “schizofonica” anche nei percorsi quotidiani³⁵².

and New Trends of Contemporary Cinema”, in Philippe Dubois, Frédéric Monvoisin, Elena Biserna (a cura di), *Extended Cinema. Le cinéma gagne du terrain*, Campanotto, Pasian di Prato (UD) 2010, pp. 36-45.

³⁵¹ Questa ineludibilità dell'esperienza mediale urbana è evidentemente ancora più marcata per l'ascolto che, al contrario della vista, non può essere indirizzato né interrotto: come sottolineava già Murray Schafer, “L'orecchio non ha palpebre [...] l'unica protezione dell'orecchio consiste in un elaborato meccanismo psicologico in grado di filtrare e depurare i suoni indesiderati e di concentrarsi su quelli graditi”; Raymond Murray Schafer, *Il Paesaggio Sonoro*, cit. pp. 24-25.

³⁵² L'espressione “colonizzazione estetica” è di Michael Bull; Id., *Sound moves: iPod culture and urban experience*, cit., p. 38 (traduzione mia). Questo processo può essere considerato vicino a quello che Francesco Casetti definisce “transfer” (una delle due dinamiche alla base del mantenimento delle caratteristiche basilari dell'esperienza mediale, pur nella sua rilocalizzazione) che provoca una ridefinizione del contesto, una “semantizzazione” dello spazio in cui il testo viene esperito ad opera dello stesso; Francesco Casetti, “*The Last Supper* in Piazza della Scala”, cit., p. 12.

3.1.1 Tecnologie audio personali ed esperienza urbana

La ville se compose et se recompose, à chaque instant, par le pas de ses habitants

Pierre Sansot³⁵³

Camminare nello spazio urbano ascoltando suoni e musica in cuffia è diventata un'esperienza sempre più comune a partire almeno dal 1979, quando il Walkman fu per la prima volta lanciato sul mercato. Da allora, le tecnologie audio personali sono diventate un accessorio quasi indispensabile e sono prepotentemente entrate nelle abitudini e nei rituali quotidiani di milioni di persone, assumendo un ruolo sostanziale nella cultura uditiva contemporanea e inserendo l'esperienza mediale nelle maglie della quotidianità.

Il Walkman sancisce la normalizzazione concomitante dell'ascolto secondario (l'ascolto di media come attività secondaria, mentre si svolgono attività di routine) e dell'ascolto concentrato e isolato (fino ad allora permessa solo dai sistemi *hi-fi* in luoghi deputati o in ambienti domestici)³⁵⁴ trasformandoli in un'esperienza non solo mobile, ma anche assolutamente privata e personale.

La storia delle tecnologie audio è, infatti, anche la storia di processi di privatizzazione della sfera uditiva, la condizione di possibilità per poter pensare all'ascolto in termini privati: le cuffie rappresentano l'esito finale e più compiuto di questa progressiva privatizzazione³⁵⁵. La radio e i primi riproduttori portano nelle case il consumo di musica, in precedenza ristretto a spazi e situazioni deputate (sale da concerto, feste, ecc.). Negli anni Cinquanta si sviluppano i primi sistemi *hi-fi*, che consentono di esperire musica ad alta qualità e in modalità immersive anche nella propria abitazione. Con lo sviluppo delle tecnologie mobili e personali (la radio portatile prima e, progressivamente, il Walkman, il lettore CD, fino ai lettori MP3) e delle cuffie, queste modalità di ascolto privato possono,

³⁵³ Pierre Sansot, "Marcher, marcher dans la ville", cit., p. 139.

³⁵⁴ Heike Weber, "Taking Your Favorite Sound Along: Portable Audio Technologies for Mobile Music Listening", in Karin Bijsterveld, José van Dijk (a cura di), *Sound Souvenirs. Audio Technologies, Memory and Cultural Practices*, Amsterdam University Press, Amsterdam 2009, pp. 69-82.

³⁵⁵ Per Jonathan Sterne, con gli sviluppi delle prime tecnologie audio – il telefono, il fonografo, la radio – "The space of the auditory field became a form of private property, a space for the individual to inhabit alone"; Jonathan Sterne, *The Audible Past: Cultural Origins of Sound Reproduction*, Duke University Press, Durham 2003.

per la prima volta, estendersi oltre l'abitazione, e diffondersi anche nello spazio pubblico e urbano. Creando “bolle comunicazionali”³⁵⁶, come le definisce Patrice Flichy, questi strumenti permettono all'utente di sovrapporre allo spazio reale uno spazio acustico di sua scelta e di riterritorializzare una modalità di ascolto privata e individuale nella mobilità dei percorsi quotidiani.

Come viene ridefinita l'esperienza urbana del *walker* attraverso l'ascolto mediato in cuffia? Nelle analisi di Michael Bull – che traggono linfa dall'uso di metodologie empiriche e interviste per indagare le modalità di consumo e ricezione di musica in spazi urbani – le motivazioni dell'uso costante di dispositivi di ascolto portatili sono ricondotte a due istanze principali.

In primo luogo, il Walkman, il lettore MP3 e le altre tecnologie audio personali sono “simbolo di una cultura in cui utilizziamo sempre più le tecnologie di comunicazione per controllare e organizzare la nostra esperienza dell'ambiente urbano”³⁵⁷. L'ascolto di musica in cuffia costituisce una modalità di controllo dell'ambiente attraverso l'imposizione al reale di uno spazio-tempo privato, selezionato personalmente, conosciuto e corrispondente ai propri gusti e desideri neutralizzando la discontinuità acustica del *soundscape* condiviso. L'ascolto dell'iPod mentre si attraversa la città a piedi, si entra ed esce da negozi, uffici, caffè, mentre si transita sui mezzi di trasporto pubblici, costituisce quindi una strategia di appropriazione, controllo e organizzazione della propria esperienza urbana³⁵⁸. Nella sua analisi del consumo di tecnologie audio personali, Heike Weber rintraccia due istanze principali alla base dell'ascolto di musica e radio in spazi pubblici. Il controllo della propria esperienza urbana analizzato da Bull si concretizza in due urgenze parallele e, al contempo, opposte.

³⁵⁶ Patrice Flichy, *Storia della comunicazione moderna. Sfera pubblica e dimensione privata (Une histoire de la communication moderne: espace public et vie privée, La Découverte, Paris 1991)*, Baskerville, Bologna 1994, p. 272. Michael Bull parla invece di “auditory bubbles”: Id., “iPod”, in Caroline A. Jones (a cura di), *Sensorium. Embodied experience, technology, and contemporary art*, MIT, Cambridge-London 2006, p. 157. Si veda anche Id., *Sounding Out the City! Personal Stereos and the management of Everyday Life*, Berg, New York 2000.

³⁵⁷ Michael Bull, *Sound moves: iPod culture and urban experience*, cit., p. 4 (traduzione mia).

³⁵⁸ Di strategia urbana parla anche Shuhei Hosokawa in uno delle prime analisi dedicate al Walkman: “To think about [the Walkman effect] is to reflect on the urban itself: Walkman as urban strategy, as urban sonic/musical device”; Id., “The Walkman Effect”, in *Popular Music*, n. 4, 1984, pp. 165-180.

Da una parte, la necessità di rendere familiari spazi e luoghi sconosciuti attraverso la sovrapposizione di una colonna sonora conosciuta e rassicurante. Il ritmo creato collettivamente della strada è così rimodellato attraverso una propria ritmica personale e privata che viene a sua volta ritrasferita alla strada in forma di movimento e modalità di navigazione del *walker* in un processo in cui “la musicalizzazione del passo e le ritmiche sonore si armonizzano”³⁵⁹.

Dall'altra, la volontà di trascendere la *routine* quotidiana e rendere “eccezionali” gli spazi attraversati giornalmente. L'ascolto in cuffia infonde e proietta nello spazio reale in cui ci si muove gli immaginari connessi alle musiche, ai testi o alle parole ascoltate appoggiandosi a quella che John Connell e Chris Gibson chiamano “la capacità della musica di trasportare gli ascoltatori lontano dalle loro vite comuni”³⁶⁰. Il suono percepito diviene una vera e propria colonna sonora personale che aggiunge una dimensione ulteriore allo spazio attraversato e, funzionando come filtro, lo trasforma “estetizzandolo”, cosicché “la strada è orchestrata ai suoni prevedibili della *playlist* preferita” o diviene lo scenario di storie immaginarie³⁶¹.

Se camminare costituisce una tattica di riscrittura spaziale, l'ascolto del Walkman, infiltrandosi fra *walker* e ambiente, sembrerebbe quindi intensificare questo processo di appropriazione rafforzando le potenzialità di articolazione personale del sistema urbano. Per Iain Chambers, questa possibilità di ridefinire lo spazio-tempo reale e di creare micro-narrative offre delle possibilità di abitazione e occupazione personale della sfera pubblica:

³⁵⁹ Jean Paul Thibaud, “The Sonic Composition of the City”, in Michael Bull, *Les Back* (a cura di), *Auditory Culture Reader*, cit., p. 329 (traduzione mia). Per Thibaud i comportamenti incongrui introdotti dall'uso del Walkman (movimenti e gesti in relazione alla musica ecc.) rendono manifesti, non seguendoli, i codici sociali che regolano l'espressione corporea negli spazi pubblici (pp. 331-332). Heike Weber ricorda la sfida dei teenager degli anni Sessanta alle norme comportamentali condivise attraverso l'ascolto della radio sulle strade e come anche il Walkman sia stato accolto negativamente nel dibattito coevo. Secondo la Weber, è soltanto alla fine degli anni Novanta che l'ascolto in cuffia in spazi pubblici diviene una pratica socialmente accettata; Heike Weber, “Taking Your Favorite Sound Along: Portable Audio Technologies for Mobile Music Listening”, cit., pp. 75-80.

³⁶⁰ John Connell, Chris Gibson, *Sound Tracks. Popular Music, Identity and Place*, Routledge, New York-London 2003, p. 73.

³⁶¹ Michael Bull, *Sound moves: iPod culture and urban experience*, cit., p. 43 (traduzione mia). L'esperienza cinematografica, non a caso, è una metafora frequentemente utilizzata dagli *users* di iPods intervistati da Bull per descrivere i termini della ricezione sonora in movimento.

[Walkman] is certainly an act that unconsciously entwines with many other micro-activities in conferring a different sense on the *polis*. In producing a different sense of space and time, it participates in rewriting the conditions of representation: where “representation” clearly indicates both the semiotic dimensions of the everyday and potential participation in a political community³⁶².

Ma questa possibilità di controllo esercitato dall'utente sul contesto urbano – che Shuhei Hosokawa chiama “the Walkman effect” – ha anche delle associazioni distopiche: per Bull la dimensione del “non-luogo” di Augé – vale a dire lo spazio caratterizzato dalla mancanza di identità, relazione e storia³⁶³ – è, nella “iPod culture”, potenzialmente estendibile a tutti gli spazi urbani nella misura in cui l'ascolto di musica in cuffia rappresenta uno schermo, una cancellazione dell'ambiente esterno e del *soundscape* condiviso. Gli utenti utilizzano l'iPod per costruire un ambiente acustico continuo, intimo e rassicurante che li isola dalla contingenza e dall'imprevedibilità dell'esperienza urbana e dalla saturazione mediale degli spazi quotidiani. Attraverso la sovrapposizione di una colonna sonora personale ai propri percorsi e spostamenti, gli utenti privatizzerebbero e neutralizzerebbero lo spazio pubblico e l'identità acustica dei territori attraversati attuando uno scollamento cognitivo dal mondo esterno e, paradossalmente, contribuendo all'impoverimento e alla perdita di significato di questi luoghi.

iPod culture represents an expression of personal creativity coupled with a denial of the physicality of the city. The city becomes individualized in iPod culture [...]. iPod culture is best understood as a mono-rhythmic approach to urban experience, as against the traditional understanding of urban life as polyrhythmic – a world of certainty against a world of contingency³⁶⁴.

Questo processo di privatizzazione porterebbe anche a escludere il riconoscimento e l'interazione con l'altro, a precludere e regolare le relazioni

³⁶² Iain Chambers, “The Aural Walk”, in Id., *Migrancy, Culture, Identity*, Routledge, London-New York 1994, p. 52.

³⁶³ Marc Augé, *Non-luoghi. Introduzione a un'antropologia della surmodernità* (*Non-lieux*, Seuil, Paris 1992), Elèuthera, Milano 1993.

³⁶⁴ Michael Bull, *Sound moves: iPod culture and urban experience*, cit., p. 9.

interpersonali nello spazio urbano, a sottrarre l'utente da possibili scambi durante i suoi percorsi. Shuhei Hosokawa si esprime in questi termini: "l'ascoltatore sembra tagliare il contatto uditivo con il mondo esterno in cui vive ricercando la perfezione della sua zona di ascolto 'individuale'"³⁶⁵. In questo modo l'iPod e le altre tecnologie audio personali isolerebbero e proteggerebbero il *walker* da quella differenza e da quell'alterità che costituisce il nocciolo duro dell'esperienza urbana e che, per numerosi autori, è una delle prerogative principali del percorso nello spazio pubblico³⁶⁶. Per Enrico Menduni,

La sua [dell'ascoltatore] estraneità dalla dimensione pubblica è manifesta, perché le cuffie sono evidenti e spesso il corpo si muove ritmicamente al suono di una musica che sentiamo appena: una distanza sociale è marcata, l'appartenenza a quella tribù di cui noi non comprendiamo il linguaggio è esibita e, talvolta, ostentata³⁶⁷.

L'uso di tecnologie audio personali sarebbe quindi un'estensione uditiva di quell'attitudine *blasé* che, già per Simmel, costituiva l'unica protezione dell'individuo dall'iperstimolazione della città moderna. Impedisce e protegge dall'incontro casuale con l'altro esplicitando, attraverso l'esibizione delle cuffie, la propria assenza e distacco. Rovescia l'apertura alla contingenza, casualità e improvvisazione dell'esperienza urbana per un rassicurante ripiegamento in se stessi. Il Walkman si colloca così in una "posizione ambigua fra autismo e autonomia"³⁶⁸, propone una oscillazione fra esclusione dalla sfera pubblica e possibilità di determinare il proprio ambiente individuale.

These technologies all permit a reorganisation of public and private realms of experience where what is traditionally conceived as "private" experience is brought out into public realms in the act of individualised listening [...]. The use of these technologies demonstrates a clear auditory re-conceptualisation of the spaces of

³⁶⁵ Shuhei Hosokawa, "The Walkman Effect", cit., p. 167 (traduzione mia).

³⁶⁶ Si veda il Capitolo I, sottoparagrafo 1.1.4 *Camminare come partecipazione: spazio pubblico e alterità urbana*.

³⁶⁷ Enrico Menduni, "Introduzione", in Id. (a cura di), *La radio. Percorsi e territori di un medium mobile e interattivo*, Baskerville, Bologna 2001, pp. 5-22.

³⁶⁸ Iain Chambers, "The Aural Walk", cit. (traduzione mia).

habitation embodied in users' strategies of placing themselves "elsewhere" in urban environment³⁶⁹.

Trasferendo allo spazio pubblico una modalità di ascolto privato, l'ascoltatore si colloca in uno spazio "altro", in un'isola di ascolto solipsistico che estende il "territorio del sé" a detrimento di quello condiviso ridefinendo la geografia stessa dello spazio urbano e il suo significato.

Il Walkman e il lettore MP3, in realtà, non escludono completamente l'individuo dallo spazio che attraversa ma producono, piuttosto, una costante negoziazione fra spazio fisico e spazio acustico, fra uno spazio-tempo condiviso e uno privato: un processo di abitazione multipla in cui esperienza mediale ed esperienza dello spazio urbano si fondono e ibridano in modalità inestricabili, trovando multipli punti di interferenza e instaurando una continua oscillazione.

Jean-Paul Thibaud riconduce a tre polarità le modalità con cui l'ascolto in cuffia interferisce nella relazione fra *walker* e spazio urbano nelle sue caratteristiche sonore, visive e nella sua materialità di ambiente costruito³⁷⁰. La prima è il "nodo interfonico" e cioè il punto di convergenza fra due spazi sonori di diversa natura (quello della musica ascoltata e quello della strada attraversata): le cuffie non rendono completamente impermeabili al mondo esterno, lasciano filtrare la dimensione sonora dell'ambiente e l'utente può regolare il volume per selezionare, in base al contesto e alla situazione, i suoni che ritiene rilevanti e significativi o, al contrario, per cancellare il *soundscape* condiviso. La seconda polarità è il "nodo topofonico" e cioè il punto di interferenza fra l'ascolto dei

³⁶⁹ Michael Bull, "The Intimate Sounds of Urban Experience: An Auditory Epistemology of Everyday Mobility", *The Global and the Local in Mobile Communication Places, Images, People, Connections*, atti del convegno, Budapest, 10-12 giugno 2004, <http://www.fil.hu/mobil/2004/#pr> (ultimo accesso 4 luglio 2011).

³⁷⁰ Jean Paul Thibaud, "The Sonic Composition of the City", cit., p. 335. Anche Connor rifiuta una interpretazione del Walkman e delle tecnologie personali come esclusiva separazione dal contesto per sottolineare, invece, le loro possibilità associative e di controllo: "The Walkman has the reputation of bringing about a solipsistic and antisocial withdrawal of its user from his or her environment. But it is better understood as a way of translating the experience of the city into auditory terms. [...] the Walkman does not remove its user from his or her environment; rather, its portability deepens the experience of the body as it moves through an urban scene transformed by the cadences and colorations of the inner sound-track. The Walkman offers the pleasures of a mastery exercised over the otherwise potentially over-mastering saturation by auditory stimulus in the city, but it does so not by switching the attention of its user from an outer to an inner experience, but by making available a different (auditory) kind of attention to the non-auditory aspects of the city"; Steven Connor, "The Modern Auditory I", cit., p. 211.

media e l'ambiente costruito. L'ascolto della radio è fisicamente influenzato dalle architetture urbane e la posizione dell'ascoltatore nel tessuto cittadino diviene in questo caso fondamentale per la ricezione sonora. L'ultima polarità di interferenza è definita da Thibaud "nodo visiofonico" e si riferisce al punto di convergenza fra udibile e visibile, determinato dalle associazioni culturali fra paesaggio visivo e sonoro che sono in gran parte soggettive e implicano quella proiezione nello spazio attraversato degli immaginari connessi ai testi ascoltati che produce un processo di estetizzazione dell'urbano.

È evidente come queste tre possibilità di interazione siano in parte processi volontari e intenzionali, in parte processi culturali e soggettivi, e in parte determinate dalle tecnologie stesse nella loro interazione con l'ambiente costruito. L'ascolto mobile, però, può anche essere legato in modo programmatico, sostanziale e strutturale con lo spazio attraversato: l'audioguida è l'esempio più evidente e comune di questa possibilità.

3.1.2 *Audioguide*

Nel 1957, l'attore e compositore hollywoodiano Valentine Burton, dopo aver visitato una mostra in compagnia del curatore, si procura un registratore e incide su nastro magnetico le spiegazioni, delucidazioni e informazioni sulle opere esposte³⁷¹. Nasce così l'audioguida museale: probabilmente il territorio in cui si è sviluppata la più lunga tradizione di ascolto mobile in cuffia in cui il testo sonoro è legato in modo didascalico allo spazio attraversato. Con gli sviluppi delle tecnologie audio, l'audioguida entra a far parte in modo stabile del sistema paratestuale e didattico museale assieme a etichette, pannelli esplicativi, guide e cataloghi per affermarsi in modo sempre più pervasivo nella contemporaneità. L'audioguida, esattamente come una guida stampata, fornisce al visitatore informazioni sulle opere in mostra, sulla storia dell'arte e sul contesto ma, come afferma Jennifer Fisher,

³⁷¹ Jennifer Fisher, "Speeches of Display: The Museum Audioguides of Sophie Calle, Andrea Fraser and Janet Cardiff", in *Parachute*, n. 94, aprile-maggio-giugno 1999, p. 26.

unlike textual forms, the audioguide moves beyond the primacy of visual engagement to “stage sound” inside the beholder body. The use of sound expands the resonance of the exhibition and gives intensity to inert objects. [...] The soundtracks of audioguides not only compel particular reasoning, emotions and identifications, but also have the physical effect of putting beholders into action, drawing them through a series of suggestions and mood states³⁷².

In questa descrizione, la storica dell'arte mette in luce alcuni aspetti al centro delle dinamiche d'uso delle tecnologie audio personali che abbiamo visto nella sezione precedente: il senso di intimità e vicinanza fisica associata all'ascolto, il potere di identificazione e la determinazione del ritmo del movimento dell'ascoltatore. Ma l'audioguida stabilisce un contatto immediato col visitatore, una retorica autorevole e un senso di presenza nel “qui-ora”, che chiede interazione e partecipazione, anche attraverso le sue modalità discorsive peculiari, che chiamano in causa l'ascoltatore direttamente e lo invitano ad agire³⁷³. Diversi artisti hanno fatto dell'audioguida museale un territorio di esplorazione estetica decostruendone il valore didattico in un processo di ridefinizione dell'apparato discorsivo museale³⁷⁴.

³⁷² Ibidem.

³⁷³ Gli sviluppi tecnologici hanno aperto anche nel campo dell'audioguida nuove possibilità: dal lettore di cassette, all'uso di radio fino alle audioguide attuali che – permettendo di accedere alle singole tracce in relazione alle opere – lasciando al fruitore la possibilità di determinare un proprio percorso all'interno dello spazio espositivo, per arrivare fino alle nuove esperienze partecipate permesse dal web 2.0; si veda: Jørgen Riber Christensen, “Four steps in the history of museum technologies and visitors' digital participation”, in *MedieKultur*, n. 50, 2011, pp. 7-29, <http://ojs.statsbiblioteket.dk/index.php/mediekultur/article/view/2982/4612> (ultimo accesso 7 novembre 2011).

³⁷⁴ Il saggio citato di Jennifer Fisher, “Speeches of Display”, si concentra esattamente sulle modalità di ridefinizione dell'audioguida nelle strategie artistiche di Sophie Calle (*La Visite Guidée*, 1994), Andrea Fraser (*Untitled, An Introduction to the 1993 Whitney Biennial*, 1993) e Janet Cardiff (*Chiaroscuro*, 1997). E' possibile trovare un antenato diretto di queste opere nelle audioguide che Willem de Ridder, fra i protagonisti Fluxus in Olanda e sperimentatore radio e televisivo, realizzò negli anni Ottanta, fra cui quella per la mostra *Zomeropstelling van de eigen collectie* al Van Abbemuseum di Eindhoven nel 1983 a cura di Rudi Fuchs: questa audioguida, piuttosto che descrivere le opere, parlava invece del museo come possibilità narrativa prendendo spunto dal romanzo *Il Castello* di Franz Kafka. Possiamo aggiungere *Parasite/Noise* di Yasunao Tone, 2001 (che, per ragioni di datazione, non poteva essere incluso nell'analisi della Fisher), una pseudo audioguida distribuita all'ingresso del museo in occasione della Yokohama International Triennial: indossandola, anche in questo caso, il pubblico si trovava ad ascoltare un testo privo di alcuna relazione con la mostra e le opere esposte (alcuni brani dei *Passages* di Benjamin) sperando “l'impossibilità di decodificare e decifrare un'opera” attraverso l'interruzione della linearità e della paratestualità dell'audioguida; Yasunao Tone, “Parasite/Noise”, in Kaleb Kelly (a

In anni più recenti, con gli sviluppi paralleli delle tecnologie audio personali e dell'industria turistica, la formula dell'audioguida viene estesa dallo spazio espositivo a quello urbano. La maggior parte di questi progetti si avvale della grande disponibilità di hardware (lettori MP3 o cellulari) da parte di una percentuale sempre più alta di persone per offrire contenuti scaricabili a pagamento.

Il collettivo Soundwalk nasce a New York attorno al 2000 per iniziativa di Stephan Crasneanski con l'intento di creare audioguide per quartieri specifici della città (Chinatown, Dumbo, Little Italy, Meatpacking District ecc.) e si è progressivamente sviluppato fino a dar vita a una serie di *audiotour* per le città di tutto il mondo (Parigi, Hong Kong, Shanghai e Ibiza, fra le altre), a collaborare con attori del calibro di Catherine Deneuve e poeti come John Giorno, nonché ad ottenere commissioni da *brand* come Adidas, Louis Vuitton e Chanel³⁷⁵. In anni più recenti il collettivo si è dedicato anche alla realizzazione di installazioni: ritratti di un luogo e della sua comunità realizzati attraverso il *field recording* come *The Passenger* (2011), oppure "affreschi" nomadi come *Ulysses' Syndrome* (2009), un distillato sonoro lungo 24 ore tratto dalla registrazione di frequenze lungo un viaggio nel Mediterraneo sulle tracce di Ulisse a bordo di una nave da pesca. Come recita la presentazione del gruppo, però,

Soundwalk made its name by producing cutting-edge audio guides, mixing fiction and reality to provide an exclusive and poetic discovery of a city, on the bridge between Baudelairean stroll and cinematic experience [...] During the past 10 years, Soundwalk has collected, distilled and re-interpreted sounds from all over the world to create immersive sound journeys, radically modern in their conception³⁷⁶.

cura di), *Sound*, Whitechapel Gallery-The MIT Press, Cambridge-London 2011, p. 103 (traduzione mia). Sull'opera si veda anche Brandon LaBelle, *Background Noise: Perspectives on Sound Art*, cit., p. 222. Un altro recente lavoro che si iscrive in questa categoria è l'audioguida realizzata nel 2009 da Marzia Migliora al Museo del Novecento (e ora inclusa nella collezione permanente) *Quelli che trascurano di rileggere si condannano a leggere sempre la stessa storia*: l'artista ha chiesto ad alcune persone comuni o artisti appartenenti ad altri ambiti disciplinari di descrivere le loro personali suggestioni di fronte a dipinti di Filippo De Pisis, Lucio Fontana, Osvaldo Licini e Luigi Russolo.

³⁷⁵ Si veda il sito internet: <http://www.soundwalk.com/> (ultimo accesso 3 novembre 2011).

³⁷⁶ <http://www.soundwalk.com/#/ABOUT/> (ultimo accesso 3 novembre 2011).

Dal sito è possibile scaricare mappe e tracce MP3 (oppure, più recentemente, le applicazioni per iPhone), installarle sul proprio dispositivo mobile e lanciarsi nell'esplorazione. Gli *audiotour* si avvalgono di *field recording*, musica, attori, sceneggiatori, testimonianze da residenti dell'area per creare un'esperienza cinematografica e trasportare l'ascoltatore in un viaggio fra reale e immaginario nei luoghi attraversati. Nella sovrapposizione di un universo immaginario e *fictional* al mondo fisico, Soundwalk sfrutta le possibilità di stratificazione spazio-temporale e di risemantizzazione del contesto operata dalle tecnologie audio personali³⁷⁷. La voce del narratore si avvale di quella fusione di familiarità e autorità permessa dall'ascolto in cuffia, si rivolge all'ascoltatore in prima persona e lo conduce a scoprire il quartiere sostituendosi a una guida locale ma, allo stesso tempo, lo immerge in un universo fantastico e plurimo in cui i personaggi e le storie si moltiplicano.

Se, nei progetti di Soundwalk, la vocazione estetica sembra sempre più determinata, negli ultimi anni le imprese marcatamente commerciali che propongono prodotti di questo tipo si sono moltiplicate. Dal 2007 CityListen mette a disposizione per pochi dollari una serie di *audiotour* per le strade di Chicago, New York, Parigi e San Francisco che, unendo informazioni storiche, aneddoti e leggende sui luoghi attraversati, "porterà in vita la città", come promette il sito³⁷⁸. Altri esempi di questo tipo sono Audio Travel, Audio Tour, Tour Caster e la sezione audio di Italy Guides, fra le altre³⁷⁹.

Nelle descrizioni di questi prodotti, l'enfasi è posta su quella che, seguendo Michael Bull, potremmo chiamare una "modalità di consumo hyper-post-fordista" tipica della "iPod culture" che si concretizza nel desiderio di consumare i prodotti dell'industria culturale, ma nei modi, nel tempo e nel luogo scelti dall'utente³⁸⁰; le audioguide permettono ai turisti di fruire dei vantaggi di un tour guidato, ma

³⁷⁷ Queste strategie, oggi sfruttate in una pluralità di progetti artistici e non artistici, trovano un paradigma nelle *audio walks* di Janet Cardiff, che saranno al centro dell'approfondimento in questo capitolo.

³⁷⁸ https://www.citylisten.com/our_tours/ (ultimo accesso 3 novembre 2011, traduzione mia).

³⁷⁹ Audio Travel: <http://www.audiotravel.com/>; Audio Tour: <http://www.audiotour.it/>; Tour Caster: <http://www.tourcaster.com/>; la sezione audio di Italy Guides: http://www.italyguides.it/us/italy_travel.htm (ultimo accesso 3 novembre 2011).

³⁸⁰ Michael Bull, "The Auditory Nostalgia of iPod Culture", in Karin Bijsterveld, José van Dijck (a cura di), *Sound Souvenirs. Audio Technologies, Memory and Cultural Practices*, Amsterdam University Press, Amsterdam 2009.

senza il bisogno di effettuare prenotazioni e di adattarsi ai tempi e ai modi delle visite organizzate. Questi progetti sembrano tradurre nella sfera uditiva quello che John Urry definisce “lo sguardo del turista”: uno sguardo diretto alle caratteristiche dell’ambiente urbano che si distaccano dalla routine quotidiana per celebrare invece una fuga dall’ordinario; una amplificazione dell’attenzione e della sensibilità nei confronti del mondo esterno in virtù della sua alterità e straordinarietà rispetto alla banalità del quotidiano³⁸¹. Non a caso, Augé interpreta “lo spazio del viaggiatore” come “archetipo del *non-luogo*”: l’antropologo francese riconosce nel turismo una pratica peculiare, in cui lo spettatore, più che allo spettacolo, è interessato alla sua stessa condizione di spettatore³⁸². Jonathan Paisner (uno dei fondatori di CityListen) afferma, in un’intervista, che l’intento di questi tour è “trasformare la visita in un’esperienza” ribadendo, da una parte, la crescente “normalizzazione” dell’esperienza mediata nella vita quotidiana (al punto tale che la visita può trasformarsi in esperienza solo in virtù di una sua mediazione tecnologica) e, dall’altra, il tentativo di trascendere la dimensione quotidiana per proporre quell’eccezionalità di cui il turista è alla ricerca³⁸³.

Molte delle modalità di relazione fra *walker* e città che fanno parte delle convenzioni quotidiane di ascolto in cuffia o delle audioguide sembrano essere abilmente sfruttate, rimodellate, forzate o destrutturate nelle pratiche estetiche che si avvalgono di tecnologie audio personali per costruire dei percorsi nello spazio urbano. Nelle passeggiate sonore, la relazione fra il suono ascoltato e l’ambiente attraversato è sempre strutturale, deliberatamente costruita, progettuale ed è realizzata con modalità operative anche molto diverse fra loro, ma che convergono nel rafforzare l’interazione fra queste due dimensioni spazio-temporali. In altre parole, il suono ascoltato in cuffia costituisce certamente una

³⁸¹ John Urry, *Lo sguardo del turista: il tempo libero e il viaggio nelle società contemporanee* (*The Tourist Gaze: leisure and travel in contemporary societies*, Sage, London 1990), SEAM, Roma 1995.

³⁸² Marc Augé, *Non-luoghi. Introduzione a un’antropologia della surmodernità*, cit., pp. 80-81.

³⁸³ Ed Forteau, “Explore with CityListen Audio Tours”, 2009, *Wondering Educators* website, <http://www.wonderingeducators.com/best/traveling/explore-citylisten-audio-tours.html> (ultimo accesso 3 novembre 2011, traduzione mia).

“auditory bubble”, ma questa bolla sonora si pone in una relazione di continuità con il contesto che viene attraversato.

3.2 Mediated Walks

If you own one of those miniature cassette recorders with even smaller headphones and you're visiting the Netherlands this summer, you will be able to experience a genuine RAR (Radio Art Resonance). Just visit De Appel on Wednesday or Thursday with your equipment. There you will get preparatory instructions for *The Walk*. You can buy one, two or three cassettes for a guided tour through Holland and the Radio Art Guide (RAG), a 64 pages booklet. All you have to do is to insert the first cassette in your mini recorder and to follow the instructions. *The Walk* might take several days and includes trains, busses, boats, visits, hotels etc. and a special Radio Art Transmission (RAT) on NOS Radio.



Fig. 18: Willem de Ridder, *The Walk*, immagine di un partecipante, Amsterdam 1981.
Foto: Archivio de Appel arts centre, Amsterdam. Courtesy of de Appel.

Con queste parole, Willem de Ridder – Fluxus Chairman olandese e poliedrico artista in grado di attraversare (o, meglio, di sovvertire) arti visive, radio, televisione e teatro – nel 1981 annunciava *The Walk*, che potremmo considerare come uno dei primissimi esempi di quelle ricerche che, solo

successivamente, saranno definite con il termine di *audio walks*. Tre audiocassette in vendita alla fondazione De Appel di Amsterdam che avrebbero guidato l'ascoltatore ad aggirarsi per l'intera nazione seguendo le istruzioni dell'artista incise in una colonna sonora che sovrapponeva musica, voci e racconti³⁸⁴. De Ridder riconduce questo lavoro alle *performing arts* individuandovi uno dei nuclei di una serie di progetti chiamati "Audio Directed Theatre Events", in cui il pubblico è invitato a inscenare azioni banali o liberatorie, ad avventurarsi in territori sconosciuti, a esplorare lo spazio urbano in modalità aleatorie diretto da incisioni audio o trasmissioni radio. Qualche anno dopo, in collaborazione con Alvin Currain e Cora de Ridder, de Ridder produrrà *Walkman Berlin 1986*, una passeggiata a Berlino Est a partire dalla Daad Galerie³⁸⁵ e, con il collettivo FANATIC, altri percorsi guidati in spazi museali e urbani nonché una serie di trasmissioni radio che invitavano il pubblico a seguire le sue istruzioni tramite l'autoradio ed esplorare spazi e luoghi in automobile. In questi lavori, le tecnologie audio personali sono utilizzate come estensione diretta degli *event scores* Fluxus, proponendo al fruitore micro-sperimentazioni nell'ambiente quotidiano e azioni performative guidate dalle istruzioni dell'artista.

Da allora, le ricerche artistiche che si avvalgono di tecnologie mobili di ascolto per costruire percorsi nello spazio urbano si sono esponenzialmente moltiplicate sia dal punto di vista numerico sia dal punto di vista delle strategie adottate.

Una prima polarità sembrerebbe continuare sulla strada di de Ridder nel proporre una colonna sonora in cui una voce guida l'ascoltatore in un percorso nell'ambiente urbano stratificando registrazioni, musiche e racconti e decostruendo le modalità discorsive dell'audioguida. Molte di queste passeggiate, piuttosto che enfatizzare l'eccezionalità degli spazi attraversati, si collocano all'interno di luoghi ordinari, periferici o quotidiani e spesso rinunciano alla

³⁸⁴ Per una breve introduzione ai Rapporti fra de Ridder e Fluxus si veda: Willem de Ridder, "Fluxus Tales", in *Flash Art*, n. 269, novembre-dicembre 2009.

³⁸⁵ Per una breve descrizione si veda l'intervista all'artista inclusa in *Fluxshop*/15.12.2006–29.06.2008, Fokus 03, Museum Moderner Kunst Stiftung Ludwig, Wien, http://szenografie.hfg-berlin.de/uploads/media/0201_03.pdf, p. 12 (ultimo accesso 21 novembre 2011).

vocazione provocatoria, ludica e sperimentale dei progetti di de Ridder per indagare lo spazio attraverso un filtro narrativo e storie private e personali³⁸⁶.

Una delle prime passeggiate di Janet Cardiff, *Münster Walk*, realizzata in occasione dell'edizione del 1997 di Skulptur Projekte, riflette sulla storia della città, sul passato bellico, e allo stesso tempo ricostruisce i percorsi di un uomo intento a ripercorrere le tracce della figlia defunta.

Nello stesso anno, Justin Bennett, artista inglese ma residente in Olanda, crea *Secret City* a Middleburg, una guida ai vicoli e ai passaggi della periferia della città trasmessa tramite una radio locale agli ascoltatori, che potevano prendere a prestito ricevitori portatili nella sede della mostra per poi esplorare lo spazio esterno. La passeggiata si avvale di *field recordings*, musiche, testi, interviste, ricordi, ma anche di commenti e osservazioni personali, stratificando reale e immaginario, personale e pubblico, passato e presente e proponendo un percorso di ascolto in cui l'universo sonoro mediato si sovrappone, ma lascia filtrare, il *soundscape* urbano³⁸⁷.

Con intenti simili, nel 2009, nasce ad Amsterdam Soundtrackcity, un'organizzazione espressamente dedicata alla commissione e produzione di *audio walks* per i quartieri della città che ha portato alla realizzazione di dieci passeggiate sonore coinvolgendo artisti interdisciplinari³⁸⁸.

Negli ultimi dieci anni sono emersi numerosi progetti che, proseguendo su questa strada, si propongono di unire storia orale e vocazione estetica creando percorsi che si avvalgono dell'uso di tecnologie audio personali per permettere ai

³⁸⁶ Si allineano invece alle modalità operative di de Ridder alcuni progetti del gruppo tedesco LIGNA fra cui *Radio Ballet* (2003), una serie di *radio plays* prodotti per la ricezione in spazi pubblici attraverso radio portatili e finalizzati alla creazione di azioni collettive di sovversione dei codici comportamentali e delle regolamentazioni degli spazi urbani. Si veda: Ligna, "Radio Ballet", in Claire Doherty (a cura di), *Situation*, Whitechapel Gallery-The MIT Press, London-Cambridge 2009, pp. 142-143.

³⁸⁷ Altre passeggiate sonore realizzate da Justin Bennett sono *Rumors/Resonances. An audio guide for Den Haag* (2001), creata in occasione della mostra *You Never Walk Alone* organizzata da Stroom HCBK (in questo caso con lettori CD portatili), *Hoor de Boomen* a Vathorst, Amersfoort e *Zuidas Symphony*, per l'omonimo quartiere di Amsterdam, entrambe del 2009. Sull'artista, che ha realizzato numerosi lavori in spazi urbani, si veda: Justin Bennett, *The City Amplified*, Stoom, Deen Haag 2010.

³⁸⁸ Si veda il sito web: www.soundtrackcity.nl/ (ultimo accesso 13 gennaio 2012).

visitatori di ascoltare testimonianze dirette di abitanti dell'area *in situ* creando “archivi attivi” del luogo³⁸⁹.

L'esperienza del progetto *Memoryscape* (2005) del geografo Toby Butler ha portato alla realizzazione di quattro *audio walks* a Londra, lungo il Tamigi: il visitatore può scaricare le tracce audio dal sito e ascoltare, lungo il percorso indicato dalla mappa, gli estratti di numerose interviste agli abitanti che raccontano memorie e ricordi personali sugli spazi attraversati in una esperienza dinamica e mobile di continuo passaggio dal passato al presente.

Linked è invece un progetto del performer e regista teatrale Graeme Miller commissionato nel 2003 dal Museum of London e realizzato nella prima periferia londinese, fra Hackney Wick e Redbridge³⁹⁰. Una passeggiata sonora *site-specific* che utilizza venti trasmettitori radio per riportare in vita la storia del sito e del quartiere prima della contestata costruzione del raccordo stradale M11 nei primi anni Novanta³⁹¹. Il lavoro poteva essere esperito prendendo in prestito un paio di cuffie dalle biblioteche locali per seguire un percorso di quattro miglia lungo il raccordo. Le cuffie permettevano di intercettare le tracce sonore diffuse dalle

³⁸⁹ Hayden Lorimer, “The Geographical Field Course as Active Archive”, in *Cultural Geographies*, vol. 10, n. 3, 2003, pp. 278-308, cit. in Toby Butler, “Memoryscape: how audio walks can deepen our sense of place by integrating art, oral history and cultural geography”, in *Geography Compass*, vol. 1, n. 3, pp. 360-372 (traduzione mia). Uno degli *audiotour* di Soundwalk si pone in una direzione simile: si tratta del percorso realizzato per Ground Zero in cui numerosi voci di testimoni e commentatori ricordano il traumatico evento dell'11 settembre; si veda Haidy Geismar, “Building Sites of Memory: the Ground Zero Sonic Memorial Sound Walk”, in *Fabrications*, vol. 15, n. 2, dicembre 2005, pp. 1-14.

³⁹⁰ Graeme Miller è fondatore della Impact Theatre Co-operative, una compagnia di teatro inglese attiva dalla fine degli anni Settanta al 1986. Dopo lo scioglimento della compagnia Miller ha continuato a lavorare nel campo delle *performing arts* realizzando spettacoli, installazioni, e lavori in video. *Linked* non è la prima passeggiata sonora realizzata da Miller. Già nel 1994, l'artista aveva realizzato *Listening Ground/Lost Acres* fra Stonehenge, Clearbury Ring, Old Sarum e la cattedrale di Salisbury: una *audio walk* della durata di sette ore guidata da trasmissioni radio con tracce che combinavano musica, testi, conversazioni e *field recordings*. Questi lavori si inseriscono all'interno di una più ampia serie di progetti di matrice performativa incentrati sullo spazio urbano e sull'esperienza del percorso fra cui *Feet of Memory*, *Boots of Nottingham* (1995), una trasmissione radio dedicata ai ricordi e all'esperienza urbana di settanta cittadini durante una giornata. Si vedano: Carl Lavery, “The Pepys of London E11: Graeme Miller and the Politics of *Linked*”, in *New Theatre Quarterly*, vol. 21, n. 2, maggio 2005, pp. 148-60 e Id., “Walking The Walk; Talking The Talk: An Interview with Graeme Miller”, *New Theatre Quarterly*, vol. 21, n. 2, maggio 2005, pp. 161-65 e, su *Linked*, AA.VV., *Linked by Graeme Miller. A landmark in sound, an invisible artwork, a walk*, Artsadmin-Museum of London, London 2003.

³⁹¹ La protesta contro la costruzione della strada, benché fallimentare, creò una mobilitazione enorme nei quartieri coinvolti proponendosi come uno degli esempi paradigmatici di lotta spontanea contro la pianificazione infrastrutturale governativa. Alla protesta è dedicata una pagina wikipedia: http://en.wikipedia.org/wiki/M11_link_road_protest (ultimo accesso 7 novembre 2011).

trasmettitrici³⁹². *Linked* è frutto di interviste con abitanti e gruppi locali di protesta, un monumento sonoro alle famiglie costrette a trasferirsi e alle case espropriate. Attraverso la discordanza fra il paesaggio visibile e i ricordi, le memorie, le affermazioni ascoltate, Graeme Miller crea una collisione di passato e presente in cui le voci dei testimoni infestano un paesaggio attuale completamente trasformato.

Sounding Griffintown (2007) è un progetto molto simile realizzato a Montreal da Lisa Gasior nel quartiere omonimo. Anche in questo caso un intervento traumatico nella struttura urbanistica della città è all'origine del lavoro: Griffintown, alla fine degli anni Sessanta, è stato sede di un completo rifacimento con la conversione del quartiere da zona residenziale in area industriale. La passeggiata riporta in vita le voci degli abitanti dell'area prima della trasformazione d'uso e, combinando interviste, *field recordings* e suoni immaginari del passato, permette al fruitore "di contemplare come i paesaggi sonori cambino e come i ricordi delle persone differiscano e comunque si combinino per dipingere una fotografia sonora del loro vecchio quartiere"³⁹³ giocando sulla giustapposizione di ricordi discordanti per evidenziare i processi alla base della costruzione della memoria individuale e collettiva di un luogo.

In tutti questi progetti emerge un intento opposto rispetto a quello degli *audiotour* turistici. Sul sito della *audio walk Dockers*, realizzata a Greenwich all'interno del progetto *Memoryscape*, si può leggere: "Attraverseremo, e spesso ignoreremo, alcuni degli edifici e delle attrazioni più famose di Londra. Esploreremo, invece, la storia nascosta del paesaggio attraverso le voci delle persone che hanno abitato o ancora vivono qui"³⁹⁴. Questi progetti non mirano ad evidenziare l'eccezionalità, a potenziare il distacco dalla quotidianità ma, al

³⁹² Negli intenti dell'artista e del Museum of London, *Linked* sarebbe dovuto rimanere a disposizione in modo permanente nell'area ma, a fine giugno 2011, recandoci in una delle biblioteche predisposte al prestito delle cuffie, ci hanno informato di non averle più a disposizione da tempo e non siamo riusciti ad avere ulteriori informazioni al Museum of London. Il sito dedicato al progetto non riporta ulteriori informazioni sulle attuali condizioni della passeggiata.

³⁹³ <http://www.griffinsound.ca/griffintown/index.htm> (ultimo accesso 7 novembre 2011, traduzione mia). Si veda anche Lisa Gasior, *Sounding Griffintown: A Listening Guide of a Montreal Neighbourhood*, MA tesi non pubblicata, http://www.griffinsound.ca/griffintown/sounding_griffintown_documentation.pdf (ultimo accesso 7 novembre 2011, traduzione mia).

³⁹⁴ <http://www.memoryscape.org.uk/Dockers02.htm> (ultimo accesso 7 novembre 2011, traduzione mia).

contrario, ad offrire una prospettiva alternativa e interna sulla storia di un luogo ordinario, banale, estraneo alla circuitazione turistica, a costruire dei “supplementi” al sito stratificandone la temporalità attraverso l’ascolto. Come i progetti selezionati da Mary Jane Jacobs nella mostra *Places with a Past* (1991), questi lavori “non scelgono di occuparsi della dimensione eroica della storia, né di venerare nomi e figure usuali [...], ma di concentrarsi su coloro che sono stati marginalizzati e le cui storie sono state dimenticate nel corso del tempo”³⁹⁵.

In questo modo, queste passeggiate sembrano rovesciare le possibilità di trasformazione del “luogo” in “non luogo” che Michael Bull imputa alle tecnologie audio personali sfruttandole invece per ricostruire i valori identitari, relazionali e storici alla base del sito proprio grazie al senso di intimità e presenza consentito dall’ascolto in cuffia. Graeme Miller, in un’intervista, fa esplicito riferimento all’esperienza vissuta dello spazio e del tempo e all’interazione messa in atto nel camminare sullo sfondo della mediazione tecnologica dell’esperienza e ai processi di abbandono degli spazi:

We live at a time when people increasingly express the feeling that the world outside our windows is a dangerous and fragmented place. Once upon a time people walked through the city and it gave them a chance to name places and make contact with each other. Each individual has a different map of the city. But humans need to mark their lives against real space and other people. When they cease to walk, the real spaces become less plausible than the centralized reality of the media and are increasingly witnessed as a passing blur from a car window. They become abandoned, the haunts of the disturbed³⁹⁶.

È proprio grazie alla mediazione dell’esperienza *in situ* permessa dalle tecnologie audio mobili, invece, che questi progetti riescono a proporre un’esperienza incarnata del luogo e una sovrapposizione di passato e presente in cui il passato, però, è vissuto “quasi come” fosse presente. La scelta degli spazi –

³⁹⁵ Mary Jane Jacobs, “Making History in Charleston”, in Id. (a cura di), *Places with a Past: New Site-Specific Art at Charleston’s Spoleto Festival*, Rizzoli, New York 1991, p. 19 (traduzione mia).

³⁹⁶ Graeme Miller, in *The Guardian*, 15 giugno 1993, p. 28; cit. in Carl Lavery, “The Pepys of London E11: Graeme Miller and the Politics of *Linked*”, cit., p. 150. Miller si riferisce, in questo caso, al lavoro teatrale *The Desire Paths* (1993), ma l’osservazione sembrerebbe forse ancora più valida per le sue passeggiate sonore.

aree marginali, sede di recenti riconversioni o trasformazioni e di fratture nel tessuto sociale – ricorda da vicino le pratiche di gruppi come Stalker. Molto simile è anche l'interesse per la testimonianza come modalità di espressione delle trasformazioni urbane contemporanee e la volontà di coinvolgere il fruitore in modalità esperienziali, corporee e incarnate *in situ*³⁹⁷. Molti di questi progetti si avvalgono di *field recordings* ma, piuttosto che delocalizzare la registrazione in un contesto spaziale altro, propongono invece la traccia sonora *in situ*, stratificando la dimensione spazio-temporale e trasferendo l'azione dell'artista in movimento nello spazio urbano direttamente al fruitore, proponendogli di ripercorrere le sue tracce, di “ri-performare” la sua esplorazione, come in *Oto-date*. Il percorso diviene quindi determinante non solo nella produzione dell'opera ma, ancor più, nella sua fruizione.

Un'altra polarità nell'uso di dispositivi audio portatili nello spazio urbano sperimenta invece maggiormente le possibilità di interazione fra corpo in movimento e ambiente e si richiama alla ricerca nel campo del *sonic interaction design* (protesi sonora dell'*interaction design*)³⁹⁸ e della *sonification* (definita come “forma di display uditivo che fa uso di audio non verbale per comunicare informazioni o rendere percettibili dati”³⁹⁹). Nei progetti di questo tipo, il suono, risultato dell'interazione fra lo spazio urbano attraversato e il movimento del fruitore nello spazio stesso, è più spesso di tipo non verbale e viene prodotto ed esperito in tempo reale. I dispositivi mobili utilizzati si allontanano dal normale Walkman o lettore MP3 alla base dei progetti che abbiamo finora descritto per configurarsi invece come interfacce sonore portatili.

³⁹⁷ In una intervista, Lorenzo Romito afferma: “Credo che il modo in cui i media comunicano renda tutto immediatamente visibile ma così facile da dimenticare. Per questo cerchiamo di coinvolgere a livello esperienziale, attraverso esperienze comuni, che sono difficili da dimenticare”; Elena Biserna, “La Primavera Romana di Stalker. A zonzo con Lorenzo Romito”, cit.

³⁹⁸ Per una introduzione si vedano il numero speciale di *International Journal of Human-Computer Studies*, a cura di Davide Rocchesso e Stefania Serafin, 2009, <http://sid.soundobject.org/wiki/SpecialIssue> (ultimo accesso 9 novembre 2011) e Davide Rocchesso, *Explorations in Sonic Interaction Design*, Logos, Berlin 2011.

³⁹⁹ Gregory Kramer (a cura di), *Auditory Display: Sonification, Audification, and Auditory Interfaces*, Santa Fe Institute Studies in the Sciences of Complexity, atti del XVIII convegno, Addison-Wesley, Reading, MA 1994 (traduzione mia).

Sonic City – progetto portato avanti da Lalya Gaye al Future Application Lab del Viktoria Institute con Ramia Mazé e Margot Jacobs dell'Interactive Institute e il sound-artist Daniel Skoglund nel 2002-04 a Göteborg – è probabilmente una delle esperienze più note e rilevanti in questo ambito. Come affermano gli autori,

Sonic City is a novel interface for musical expression through interplay with the urban environment. Unlike the majority of work in this domain, which tends to focus on concert-based performance, this project promotes musical creativity integrated into everyday life, familiar places and natural behaviors⁴⁰⁰.

Il progetto si è concretizzato nella realizzazione di un dispositivo portatile e indossabile sensibile a parametri corporei e contestuali che permette ai fruitori di interagire con il *soundscape* dello spazio attraversato creando una traccia sonora in tempo reale. Il movimento del corpo durante il percorso e altri dati contestuali sono tradotti in strutture ritmiche e l'ambiente urbano diviene un'interfaccia di interazione *live*⁴⁰¹.

Uno dei primi progetti che si propone di ridefinire le convenzioni dell'ascolto di musica in cuffia nell'ambiente urbano è *Sonic Interface* (1999) dell'artista nipponico Akitsugu Maebayashi che si avvale di un dispositivo di ascolto portatile per manipolare, in tempo reale, il *soundscape* degli spazi percorsi attraverso rallentamenti, mixaggi e sovrapposizioni che rompono, manipolandola, la sincronia fra paesaggio visibile e udibile⁴⁰².

Anche in questi casi, come nei progetti precedenti, il suono ascoltato in cuffia è legato al contesto in cui viene esperito, ma in modalità completamente

⁴⁰⁰ Lalya Gaye, Ramia Mazé, Lars Erik Holmquist, "Sonic City: The Urban Environment as a Musical Interface", in *Proceedings of the 2003 Conference on New Interfaces for Musical Expression* (NIME-03), Montreal 2003, <http://dl.acm.org/citation.cfm?id=1085714.1085741#> (ultimo accesso 13 settembre 2011). Maggiori informazioni sul progetto ed altri riferimenti bibliografici: <http://www.sics.se/fal/projects/soniccity/concepts.html> (ultimo accesso 7 novembre 2011).

⁴⁰¹ Fra i parametri che il sistema rileva tramite tipologie diverse di sensori e utilizza come input troviamo la vicinanza a pareti e oggetti, la presenza di metalli, l'intensità della luce o del suono ambientale, il ritmo dei passi, le pause e l'andatura del *walker*.

⁴⁰² Molto simile è il progetto *The Ambient Walkman* di Noah Vawter realizzato al MIT Media Lab nel 2006: il dispositivo è composto da un paio di cuffie con microfoni e un sistema portatile di *digital signal processing* che analizza, manipola, trasforma e ritrasmette in tempo reale il suono ambientale in forme ritmiche.

diverse: se gli *audiotour* e le *audio walks* che abbiamo finora analizzato sovrappongono al reale una traccia sonora preregistrata, in *Sonic City*, invece, il flusso sonoro è generato dall'interazione fra fruitore e ambiente, è il risultato di processi indeterminati e indeterminabili di abitazione contingente dello spazio urbano. In progetti di questo tipo, quindi, prevale l'addizione di un ritmo legato all'ascolto alla poliritmia urbana; questa "ritmicizzazione del passo" viene accentuata e rafforzata attraverso un corto-circuito: la mobilità del corpo e la sua interazione con l'ambiente è in questo caso l'*input* che determina, come *output*, la traccia sonora ascoltata; il suono a sua volta costituisce la base ritmica a cui il fruitore risponde in tempo reale riconfigurandola. Non solo, quindi, come avviene nelle pratiche quotidiane, l'ascolto di musica in cuffia "traspone le qualità ritmiche del tempo sonoro al livello delle espressioni di movimento e cammino dell'ascoltatore"⁴⁰³, ma la mobilità traspone a sua volta le proprie qualità ritmiche al suono percepito.



Fig. 19: Lalya Gaye, Ramia Mazé, Margot Jacobs, Daniel Skoglund, *Sonic City*, 2002-04.
Foto: Lalya Gaye. Courtesy of Lalya Gaye.

⁴⁰³ Jean Paul Thibaud, "The Sonic Composition of the City", cit., p. 338 (traduzione mia).

Lo spazio di fruizione di progetti come *Sonic City* non è predeterminato dall'artista: qualsiasi luogo può diventare sito di interazione sperimentale e ludica con l'ambiente. Dal punto di vista temporale, inoltre, non è prevista una cornice predeterminata: il progetto mira ad infiltrarsi all'interno della sfera quotidiana. *Sonic City* rafforza il carattere attivo e creativo dell'ascolto da una parte, e del camminare in spazi urbani dall'altra, trasformando il fruitore in vero e proprio *performer* e inserendosi nelle ordinarie modalità di relazione fra ascoltatore e spazio urbano.

Il percorso nello spazio urbano mediato dall'uso di tecnologie audio personali sembrerebbe quindi aprire un ventaglio di possibilità espressive. Queste possibilità danno vita a possibili ri-scritture e ri-definizioni dell'esperienza individuale di abitazione della città. Le modalità operative che abbiamo evidenziato sembrano forzare e intensificare i “nodi” indicati da Jean Paul Thibaud come vettori di convergenza e relazione fra suono e ambiente ma attraverso declinazioni molto diverse fra loro: se gli *audiotour* e i progetti archiviali di storia orale *in situ* chiamano in causa, in primo luogo, quello che Thibaud chiama “nodo visiofonico”, il rapporto fra visibile e udibile, i progetti interattivi come *Sonic City* enfatizzano ed espandono le possibilità offerte dall'interferenza fra movimento, ascolto e ambiente fisico.

Entrambe le strade trovano due paradigmi, rispettivamente, nelle ricerche di Janet Cardiff e Christina Kubisch e, in particolare, in due serie di percorsi sonori che costituiscono un nucleo fondamentale nel lavoro delle due artiste: le *Audio walks* (1992-) e le *Electrical Walks* (2003-). Queste passeggiate presentano alcune evidenti affinità (sia fra di loro, sia rispetto ai progetti che abbiamo appena analizzato): da una parte, sfruttano le tecnologie audio portatili e mobili per creare percorsi nello spazio urbano, dall'altra coinvolgono il fruitore in un percorso fisico nell'ambiente quotidiano, strutturandone l'esperienza attraverso il suono. In entrambi i casi, l'artista chiede al pubblico di partecipare attivamente alla creazione del lavoro, di “interpretarlo” (in senso musicale o teatrale) attraverso un'attitudine partecipativa. Nonostante questi aspetti comuni, le *Electrical Walks*

di Christina Kubisch e le *audio walks* di Janet Cardiff strutturano due tipologie di esperienza profondamente differenti. Un'analisi più approfondita di questi lavori ci porterà ad addentrarci nelle articolazioni delle possibilità espressive di queste costellazioni di ricerca.

3.3 Janet Cardiff: *Audio walks*

I am interested in how sound may physically construct a space in a sculptural way and how a viewer may choose a path through this physical yet virtual space

Janet Cardiff⁴⁰⁴

Urban walking is a way of contacting the ghosts and levels of a city, the past and the future

Iain Sinclair⁴⁰⁵

Le città rendono il camminare un vero e proprio viaggio: pericolo, esilio, scoperta, trasformazione avvolgono completamente la casa di ciascuno e arrivano dritti sui gradini di casa

Rebecca Solnit⁴⁰⁶

L'artista canadese Janet Cardiff ha fatto della costruzione di percorsi sonori una delle sue principali modalità operative realizzando, in collaborazione col compagno di vita e lavoro George Bures Miller, numerose *audio walks*, la serie per cui gli artisti sono maggiormente conosciuti⁴⁰⁷. Al contrario di Max

⁴⁰⁴ Janet Cardiff cit. in David Toop, *Haunted Weather. Music, Silence and Memory*, Serpent's Tail, London 2004, p. 124.

⁴⁰⁵ Iain Sinclair, cit. in David Pinder, "Ghostly Footsteps: Voices, Memories and Walks in the City", in *Ecumene*, vol. 8, n. 1, 2001, p. 12.

⁴⁰⁶ Rebecca Solnit, *Storia del camminare*, cit., p. 215.

⁴⁰⁷ Il lavoro di Janet Cardiff non si limita, però, a questa modalità operativa, ma può essere suddiviso in tre grandi macro-categorie: *audio* e *video walks*, lavori "cinematografici" (in cui è ricreato il dispositivo cinematografico con l'aggiunta di una registrazione audio binaurale) e installazioni. Fa parte della seconda categoria *The Paradise Institute*, la ricostruzione di un piccolo cinema in legno presentata per la prima volta nel padiglione canadese della Biennale di Venezia del 2001. Una volta entrato, il fruitore è invitato a sedersi su poltrone di velluto e guardare un piccolo schermo indossando cuffie. Una traccia registrata riproduce rumori ambientali e suoni prodotti da altri ipotetici componenti del pubblico e la visione del thriller è continuamente interrotta dalla voce dell'artista e dalle stesse voci dei protagonisti che sembrano sedersi proprio dietro alle sue spalle coinvolgendolo in prima persona nella trama diabolica del film. Fra le installazioni sonore ambientali possiamo ricordare *The Forty Part Motet* (2001), recentemente

Neuhaus e Akio Suzuki, la Cardiff non ha un *background* all'interno della sfera musicale, bensì nel campo delle arti visive e il suo interesse per l'universo della sonorità risale a una residenza condotta nel 1991 al Banff Center for the Arts: l'artista si ritrova casualmente ad ascoltare una registrazione realizzata per prendere appunti durante l'esplorazione di un cimitero e, come lei stessa ricorda, riascoltare i suoni ambientali – i passi, le foglie, il vento – mescolati alle sue parole nello stesso luogo in cui sono stati registrati provoca un immediato ritorno all'esperienza vissuta, la possibilità di rivivere il passato e di “essere in due spazi differenti allo stesso tempo”⁴⁰⁸. Questo episodio, che si colloca all'origine delle *audio walks*, evidenzia come siano le possibilità di creare un universo fittizio e di moltiplicare e sovrapporre spazi-tempi diversi permesse dalla registrazione audio e dalla sua riproduzione *in situ* a spingere l'artista a lavorare in questa direzione. Da questa esperienza fortuita nasce infatti *Forest Walk* (1991), la prima delle numerose *audio walks* che Janet Cardiff realizzerà negli anni successivi.

L'artista fornisce ai partecipanti cuffie, lettori CD portatili e una mappa. Una traccia registrata accompagna il fruitore attraverso percorsi in città, parchi, edifici e sedi museali. Le *audio walks* si articolano sia all'interno di luoghi deputati alla fruizione estetica sia al di fuori di essi, nel tessuto urbano⁴⁰⁹. Se, all'interno degli spazi museali, le passeggiate entrano in inevitabile dialogo con l'audioguida – scardinandone dall'interno i presupposti, il linguaggio e la struttura – nello spazio urbano le modalità di fruizione finiscono per essere assimilate anche all'ormai ordinaria esperienza dell'ascolto in cuffia. L'appropriazione estetica di queste pratiche quotidiane si realizza, però, attraverso alcuni spostamenti.

La traccia sonora in cui ci troviamo immersi una volta indossate le cuffie si pone in una relazione strutturale con il contesto che ci invita a esplorare. I suoni

presentata alla Biennale di Architettura a Venezia, composta da quaranta altoparlanti montati su sostegni metallici disposti in forma ovale. Ogni *speaker* trasmette la registrazione di una delle voci del coro della Cattedrale di Salisbury che intona *Spem in Alium*, un'opera corale cinquecentesca del compositore inglese Thomas Tallis.

⁴⁰⁸ Janet Cardiff, “The first page”, in Mirjam Schaub (a cura di), *Janet Cardiff. The Walk Book*, Thyssen-Bornemisza Art Contemporary - Public Art Fund, Vienna 2005, p. 4.

⁴⁰⁹ Visto l'oggetto della presente ricerca, escludiamo dall'analisi le passeggiate realizzate dall'artista negli spazi museali. Si rimanda a: Jennifer Fischer, “Speeches of Display: The Museum Audioguides of Sophie Calle, Andrea Fraser and Janet Cardiff”, cit. e alle osservazioni alla nota 375 di questo capitolo.

registrati sono tratti dal paesaggio sonoro degli spazi attraversati, i riferimenti diretti all'ambiente si moltiplicano durante la passeggiata e tutti gli elementi narrativi nascono in relazione al contesto stesso. Le passeggiate sonore dell'artista sono progettate *in situ* attraverso lunghi periodi di analisi, preparazione e registrazione. Lo studio del contesto – nei suoi aspetti visibili, quotidiani, ma anche nella sua dimensione storica e culturale – è una tappa basilare nel processo creativo⁴¹⁰.

La Cardiff costruisce delle vere e proprie sceneggiature per i luoghi in cui si trova a lavorare. La voce dell'artista ci accoglie non appena indossiamo le cuffie, ma non si limita a fornire indicazioni sul nostro percorso o a commentare l'ambiente circostante: ci racconta storie immaginarie o risalenti al passato del luogo e ricordi personali; aggiunge alla registrazione musiche, suoni, voci di altri personaggi ed elementi *fictional*, creando un complesso gioco fra realtà e finzione e sovrapponendo attualità, passato e immaginazione in modo inestricabile. Il fruitore viene così immerso in un racconto intertestuale, frammentario e multiplo, in cui diversi personaggi si alternano restituendo versioni discordanti, un racconto spesso carico di *suspense* e mistero che si riallaccia alla tradizione del *film noir*.

I sensi sono sottoposti a una molteplice stimolazione, quella del mondo esterno, attutito ma non annullato dalle cuffie, e quella della realtà sonora creata dall'artista, che, per realismo, compete con quella fisica⁴¹¹. La registrazione si avvale delle tecniche binaurali, che consentono una riproduzione tridimensionale e immersiva del suono, un universo acustico iper-reale, creando, come afferma Margaret Sundell, un vero e proprio *trompe l'oreilles*⁴¹².

⁴¹⁰ In molte delle *audio walks*, fra cui la passeggiata realizzata a Münster di cui abbiamo parlato nel paragrafo precedente, sono proprio i riferimenti storici al contesto a costituire il nucleo di partenza per lo sviluppo delle trame narrative. Le passeggiate richiedono un lungo tempo di preparazione, ma anche di postproduzione e prova *in situ*: "Just as a drawing needs variety and texture, a walk needs small spaces, big spaces, quiet and noisy parts", spiega l'artista. Janet Cardiff cit. in Mirjam Schaub (a cura di), *Janet Cardiff. The Walk Book*, cit., p. 104.

⁴¹¹ L'interazione fra due spazi-tempi sonori che Thibaud chiama "nodo interfonico".

⁴¹² Margaret Sundell, "Janet Cardiff. P.S.1 Contemporary Art Center, New York", in *Artforum*, vol. XL, n. 5, 2002, p. 137. La registrazione binaurale è un metodo di registrazione tridimensionale del suono finalizzata all'ascolto in cuffia che mira a riprodurre fedelmente un ambiente acustico includendo una direzionalità a 360°. Il metodo di registrazione si avvale di una testa di manichino e di materiali adatti a simulare l'assorbimento sonoro del corpo umano. Due microfoni vengono posizionati all'interno dei padiglioni auricolari e registrano contemporaneamente il suono ambientale mantenendo la direzionalità delle sorgenti sonore

Molti di questi aspetti (la giustapposizione di musica, *field recording*, narrazione e descrizione, la costruzione di una mappa che il partecipante deve seguire, la giustapposizione di narrazione storica e fictional) sono ripresi, come abbiamo visto, dagli *audiotour* del gruppo Soundwalk, ma anche da numerose *audio walks* successive. La ricerca di Janet Cardiff può essere considerata pionieristica e determinante nella creazione di quello che potremmo definire quasi un “genere” che, negli anni, è divenuto non solo un territorio di sperimentazione estetica costantemente frequentato da artisti provenienti da background diversi⁴¹³, ma che, in parte, è stato anche assorbito in alcune delle audioguide urbane attuali. Rispetto alle audioguide, però, la narrazione della Cardiff si presenta come un racconto frammentario, sospeso, che oscilla continuamente dalla prima alla terza persona e procede seguendo il ritmo del pensiero nel suo farsi, a flusso di coscienza, avvicinandosi piuttosto al modello del romanzo moderno. La relazione al contesto è stratificata, contraddittoria e molteplice. Piuttosto che offrire delucidazioni, informazioni e chiarimenti sullo spazio attraversato, le *audio walks* ne rendono aperte e oscure le definizioni irretendo i partecipanti in un intrigante e destabilizzante cortocircuito di illusione e realtà.

Prendiamo *Her Long Black Hair*, una *audio walk* con fotografie realizzata a Central Park, New York, nel 2004 e commissionata dal Public Art Fund⁴¹⁴. Una

durante il percorso. Potremmo affermare che la registrazione binaurale del suono ambientale offre la possibilità di creare una “sogettiva sonora” particolarmente efficace.

⁴¹³ Oltre ai progetti che abbiamo descritto in questo capitolo, alcune delle strategie narrative di Janet Cardiff si ritrovano in numerose passeggiate sonore che si avvalgono di *locative media* che analizzeremo nel prossimo capitolo, ma anche in numerosi altri progetti di tipo narrativo che sfruttano le tecnologie audio personali: per fornire solo qualche esempio si veda *The Hive* (2012) – la recentissima *audio walks* commissionata da Soundtrackcity e dal 41° International Film Festival Rotterdam al critico cinematografico e regista di *radio plays* Jeroen Stout in collaborazione con il compositore Jan-Bas Bollen – o *Audio Obscura* (2011), *audio walk* commissionata da Artangel e dal Manchester International Festival alla scrittrice Lavinia Greenlaw per la stazione londinese di St. Pancras e per la Piccadilly Station di Manchester. *The Hive* è un re-enactment dello scandalo su internet e del travaglio che portò, nel 2008, al suicidio dell’attrice coreana Choi Jin-sil ambientato nelle strade di Rotterdam e si avvale di attori per riportare in vita e inscenare la sua voce immaginaria, le e-mail e i post nei giorni precedenti e seguenti alla sua morte. *Audio Obscura*, invece, rende udibili le infinite storie personali che si incrociano e si incontrano nelle stazioni metropolitane attraverso frammenti di narrazioni individuali, monologhi di persone che si sovrappongono e intersecano in una dimensione che oscilla continuamente fra racconto e flusso di coscienza. Si vedano i siti internet delle istituzioni che hanno commissionato i due progetti: (<http://www.soundtrackcity.nl/amsterdam/en/rotterdam/wandeling-2/>; http://www.artangel.org.uk/projects/2011/audio_obscura/audio_obscura/about_the_project, ultimo accesso 13 gennaio 2012).

⁴¹⁴ Il *corpus* delle *audio walk*, nonostante ogni passeggiata sia ideata in stretto rapporto con lo specifico contesto, appare piuttosto omogeneo sul piano più generale delle strategie narrative e

volta indossate le cuffie ci troviamo ad ascoltare un testo sonoro denso di riferimenti alla storia del luogo, alla letteratura, al mito e alla filosofia giustapposti in modalità rizomatiche.

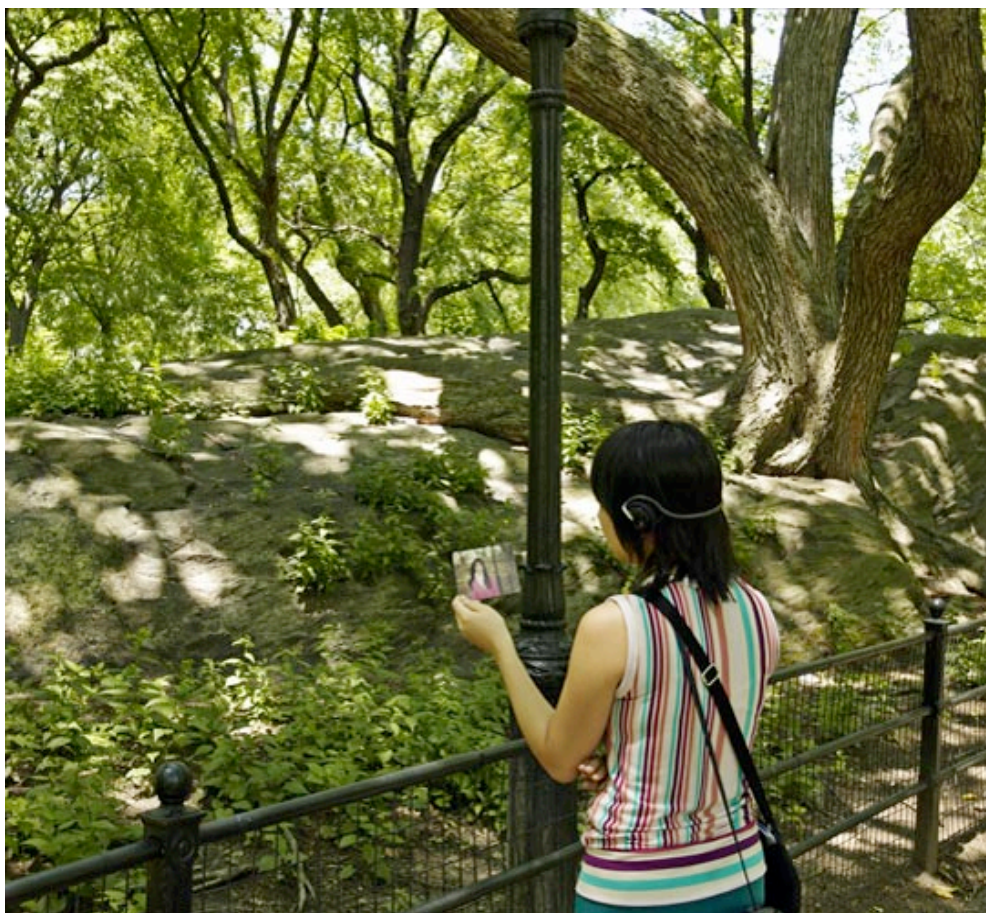


Fig. 20: Janet Cardiff, *Her Long Black Hair*, 2004. *Audio walk* con fotografie, 46 min. A cura di Tom Eccles per Public Art Fund, Central Park, New York. Courtesy of the artist, Luhring Augustine, New York, Galerie Barbara Weiss, Berlin e Public Art Fund, New York.

artistiche: la descrizione più particolareggiata di *Her Long Black Hair* mira a mettere in luce le modalità operative dell'artista e il processo creativo. La scelta di questa particolare *audio walk* è motivata dal fatto che abbiamo avuto esperienza diretta del lavoro nel periodo della sua installazione nel parco (solo prendendo parte a una passeggiata è possibile non solo esperire l'opera nel contesto per cui è stato pensata, ma anche, più in generale, accedere alla registrazione e alla traccia sonora completa a fini meramente documentativi). Un'altra *audio walk* a cui abbiamo avuto occasione di partecipare è *The Missing Voice (case Study B)*, prodotta da Artangel nel quartiere di Whitechapel e Spitalfields a Londra nel 1999; la nostra visita è però successiva alla chiusura della Whitechapel Library, in cui la *audio walk* aveva inizio, e l'esperienza è quindi incompleta. Per una descrizione particolareggiata di *The Missing Voice (case Study B)* si vedano: Kitty Scott, "I Want You To Walk With Me", in Janet Cardiff. *The Missing Voice (Case Study B)*, Artangel Afterlives, London 1999, pp. 4-17 e Sarah Gorman, "Wandering and Wondering: Following Janet Cardiff's Missing Voice", in *Performance Research*, vol. 1, n. 8, 2003, pp. 83-92.

La data di fondazione del parco, il 1858, è l'elemento da cui scaturiscono gli altri elementi della sceneggiatura. Solo un anno prima a Parigi veniva pubblicata *Les Fleurs du Mal*, la celebre raccolta poetica di Charles Baudelaire, in cui più volte ritorna l'immagine misteriosa di una figura femminile dai capelli neri di volta in volta nelle vesti di un'amante, di una madre o in una fotografia. Il poeta diviene una delle voci che ci accompagnano nel percorso, recita i versi di *Hymne à la beauté* alla misteriosa donna sconosciuta che rifiuta di lasciarsi sedurre dalle sue parole. Ma i riferimenti si moltiplicano e si collegano a vari livelli: Wittgenstein, la storia degli schiavi americani, alcune idee teoriche sulla fotografia, il mito di Orfeo ed Euridice, ("Una storia metaforica sulla perdita, la voce e la vista", come lo definisce l'artista e quindi un testo quasi metalinguistico rispetto alla passeggiata sonora stessa⁴¹⁵) si mescolano in modi imprevedibili ma apparentemente naturali nella voce della Cardiff, come in un flusso di coscienza.

La narrazione è continuamente spezzata da osservazioni sul presente (la voce dell'artista ci chiede di prestare attenzione ad alcuni dettagli degli spazi attraversati) e, a loro volta, le osservazioni sul presente si mescolano a commenti sul passato (come quando l'artista ci sussurra: "C'è una coperta sul prato, qualcuno ci dorme sotto. Sono solo una massa, non puoi vedere il loro volto... Stavo pensando agli *squatters* che vivevano lì... Durante gli anni della depressione oltre 2000 senz'altro si spostarono nel parco").

La voce della Cardiff cambia frequentemente registro: si rivolge a noi in tono confidenziale, si trasforma improvvisamente in un narratore distaccato che parla in terza persona e al tempo passato o assume un tono cospiratorio, oscilla continuamente fra posizione intra o extradiegetica assumendo su di sé diversi ruoli.

Le musiche rivestono un ruolo importante nella sceneggiatura: due cantanti della Berlin Staatsoper cantano una parte dell'opera lirica *Orfeo ed Euridice* di Christoph Willibald Gluck su libretto di Ranieri de' Calzabigi (1762), Georges Bures Miller, compagno di vita e lavoro della Cardiff, interpreta Nick Cave, una cantante intona un gospel in una chiesa di Harlem, mentre una banda di

⁴¹⁵ Janet Cardiff, "Anatomy of a walk", in Mirjam Schaub (a cura di), *Janet Cardiff. The Walk Book*, cit., p. 34 (traduzione mia).

ottoni è “catturata” durante una parata israeliana mentre suona *New York, New York*. Altre voci entrano nella sceneggiatura e, grazie alla registrazione binaurale, sembrano provenire proprio da dietro le nostre spalle, invisibili passanti che commentano il passaggio di una sconosciuta donna dai lunghi capelli neri.

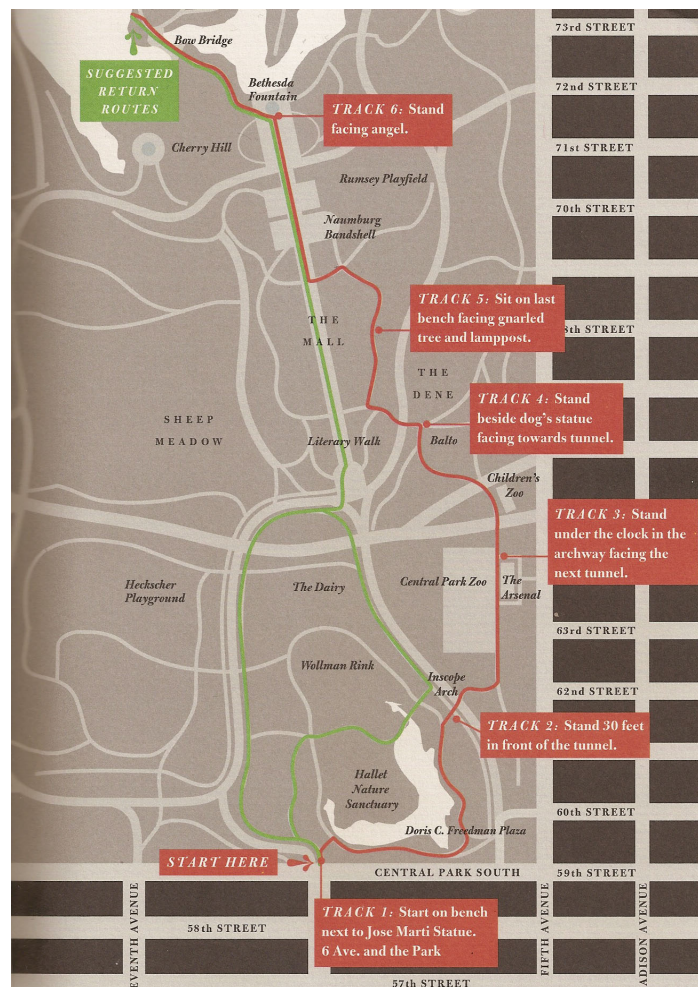


Fig. 21: Janet Cardiff, *Her Long Black Hair*, audio walk con fotografie, Central Park, New York, 2004. Mappa del percorso. Courtesy of the artist.

All'inizio del percorso, insieme a una mappa, ci vengono consegnate alcune fotografie che aggiungono ulteriori livelli spazio temporali all'esperienza della passeggiata. Le immagini ritraggono l'artista nei panni di una misteriosa figura femminile in alcune delle tappe prescelte del nostro percorso oppure sono fotografie del passato degli stessi luoghi che incontriamo; la voce della Cardiff le introduce così: “Ho alcune fotografie da mostrarti. Prendi la prima. C'è scritto n.

1 in alto a destra. Era il 1965. Quasi quaranta anni fa. Allinea l'immagine alla scena di fronte a noi. È stata scattata proprio da dove siamo seduti ora”⁴¹⁶. Il fruitore si ritrova così a seguire le tracce di questa misteriosa donna dai lunghi capelli neri attraverso il parco, sospeso fra passato e presente, fra reale e immaginario⁴¹⁷.

Le passeggiate della Cardiff diventano una colonna sonora applicata all'ambiente, sono esperite come una forma di “cinema fisico”⁴¹⁸. La giustapposizione di musica, suoni ambientali, narrazione e voci di personaggi fictional aggiungono altrettante dimensioni all'esperienza della passeggiata cosicché “la nostra sensazione del tempo e dello spazio diviene romanzata”⁴¹⁹.

Si manifesta, in queste passeggiate, quello che Philippe Dubois chiamerebbe “*effet cinéma*”, un effetto che però non si attua in prelievi, citazioni, manipolazioni, *assemblages*, né si realizza in una musealizzazione o esposizione del cinema o in una sua ricostruzione, ma che si avvale “dell'idea generale che il cinema sia [...] l'immaginario che ossessiona la nostra mente, che occupa la memoria visiva contemporanea”⁴²⁰. L’“effetto cinema” delle *audio walks* si gioca, *in primis*, nei termini di proiezione sul reale dell'immaginario culturale cinematografico che, come tale, entra anche nei processi di comprensione del reale⁴²¹. A questo proposito l'artista afferma: “È interessante come un effetto sonoro possa influenzare e trasformare completamente un luogo. Aggiungendo un

⁴¹⁶ Janet Cardiff, *Her Long Black Hair*, excerpt (traduzione mia).

⁴¹⁷ La ricerca o l'inseguimento di un misterioso personaggio, che si ricollega alla tradizione letteraria della *flânerie* o alla narrativa surrealista, sono un tropo ricorrente nelle passeggiate della Cardiff: in *Walk Münster* il protagonista cerca la figlia scomparsa, in *The Missing Voice* compare la figura del detective ecc.

⁴¹⁸ Janet Cardiff, cit. in Mirjam Schaub (a cura di), *Janet Cardiff. The Walk Book*, cit., p. 100.

⁴¹⁹ Daniela Zyman, “At the edge of the event horizon”, in Mirjam Schaub (a cura di), *Janet Cardiff. The Walk Book*, cit., p. 12 (traduzione mia).

⁴²⁰ Philippe Dubois, “Un ‘*effet cinéma*’ dans l’art contemporain”, in Id. (a cura di), *Cinema and Contemporary Arts, Cinéma & Cie International Film Studies Journal*, n. 8, autunno 2006, p. 23 (traduzione mia).

⁴²¹ “In actual fact, cinema (just like television, the web, advertising or even contemporary consumption practices, or other inter-zones of the ‘real’) is a discipline that attracts artistic attention and activity which render it a way of understanding the real, a method of investigating recent history [...]. Cinema and films are used to ‘see better’, to observe the world from a certain distance thus gaining a cognitive ability. This is *now* true because cinema is no longer the imaginary zone in which the spectator’s view is forged (with aesthetic, suffering, axiological and cognitive implications), but part of the contemporary visual memory”; Cosetta G. Saba, “Cinema Re-invented. Cinema’s Presence in Contemporary Art”, in Id., Cristiano Poian (a cura di), *Unstable Cinema. Film and Contemporary Visual Arts*, Campanotto Editore, Pasian di Prato (UD) 2007, p. 11.

suono di foglie fruscianti, qualcuno che corre o poche battute da film dell'orrore, all'improvviso tutta la realtà si trasforma in un evento filmico"⁴²². È l'uso di tropi filmici ricorrenti e canonizzati a determinare, in gran parte, l'esperienza cinematografica incarnata delle *audio walks*. Piuttosto che riferirsi, citare, manipolare film precisi e definiti, l'artista si appropria di alcuni stereotipi delle colonne sonore cinematografiche, producendo quelle che potremmo chiamare "copie *senza originali*"⁴²³. Fra i livelli di manifestazione a cui Cosetta G. Saba riconduce le complesse intersezioni fra cinema e arte contemporanea, nelle *audio walks* di Janet Cardiff sembrerebbe prevalere il livello della "migrazione", che riguarda il "passaggio di motivi, temi, figure, qualità stilistiche"⁴²⁴. Nel saggio "Les Walks de Janet Cardiff: des promenades aux sentiers qui bifurquent" (2010), Marie Fraser riprende la descrizione del *thriller* di Pascal Bonitzer come "genere labirintico per eccellenza" e rintraccia le origini del "processo allucinatorio" alla base delle *audio walks* nella proiezione sullo spazio reale dell'angoscia e del mistero caratteristici del film di *suspense*⁴²⁵.

Scardinare i meccanismi della quotidianità proponendo innesti fictional che attingono all'immaginario cinematografico nel tessuto urbano è divenuta una strategia di investimento estetico del quotidiano sempre più frequentata dalla seconda metà del XX secolo. Pensiamo a Francis Alÿs e a *Reenactment* (2000), un video che mostra l'artista vagare per Città del Messico armato di pistola in una performance che si avvale, come nelle passeggiate di Janet Cardiff, della *suspense*

⁴²² Janet Cardiff in Mirjam Schaub (a cura di), *Janet Cardiff. The Walk Book*, cit., p. 25 (traduzione mia).

⁴²³ L'espressione "copie *senza originali*" è usata da Rosalind Krauss in relazione al progetto *Untitled Film Stills* di Cindy Sherman (1977-80), in cui l'artista si appropria di immagini femminili stereotipate legate all'immaginario cinematografico. In questo lavoro, come sottolinea Cosetta G. Saba, non emerge "the reproduced filmic source, the iconography that has undergone a photographic and pictorial 'remake', but a memorial trace that is not appeased in recognising the reference and in understanding the signs that refer back to the 'original' textual root"; Cosetta G. Saba, "Cinema Re-invented. Cinema's Presence in Contemporary Art", cit., pp. 17-18.

⁴²⁴ Idem, p. 20 (traduzione mia).

⁴²⁵ Marie Fraser, "Les Walks de Janet Cardiff: des promenades aux sentiers qui bifurquent", in Philippe Dubois, Frédéric Monvoisin, Elena Biserna (a cura di), *Extended Cinema. Le cinéma gagne du terrain*, Campanotto Editore, Pasian di Prato 2010, p. 381. La Fraser prosegue notando altri parallelismi fra le passeggiate di Janet Cardiff e le forme moderne di intrigo (la spirale temporale, la ricostruzione del passato) e riconoscendo infine alle passeggiate una volontà narrativa che, nel ricostruire il passato, lo attualizza nel movimento del tempo presente.

e della “mitologia urbana” legata in questo caso alla violenza⁴²⁶. Molti di questi interventi, però, si risolvono in eventi effimeri e performativi realizzati nell'incontro dell'artista con il passante e fruiti dal pubblico attraverso documentazioni, “in differita” e in un contesto altro: la galleria, lo spazio espositivo. In Janet Cardiff, invece, il contesto urbano che attraversiamo è trasformato nella scena di un film di cui ci troviamo ad essere non tanto gli spettatori privilegiati, ma quasi i protagonisti.

La Cardiff gioca abilmente con le possibilità di investimento estetico del quotidiano offerte dalle tecnologie audio personali e, in particolar modo, attiva quelle interferenze fra paesaggio visibile e paesaggio sonoro che Thibaud chiama “nodo visiofonico”. È la fortuita sincronia o la leggera asincronia fra ciò che si sente tramite le cuffie e ciò che si vede nell'ambiente circostante a provocare un effetto straniante e a determinare i termini dell'immersione narrativa e percettiva del fruitore. La colonna sonora è realizzata a contatto con l'ambiente attraversato, ma la relazione è discontinua: a volte si allinea con lo spazio, mentre a volte se ne allontana. L'artista afferma: “La sincronizzazione che si produce con il reale è importante. Veder passare un'automobile che potrebbe essere là, un uomo che descrivo viene verso di te...”⁴²⁷. Il contesto, in questo modo, riscrive la “colonna sonora” creata dalla Cardiff tanto quanto la colonna sonora riscrive il contesto.

Il fruitore si trova a vivere una triplice realtà, una collisione di diverse realtà spazio temporali: quella dei racconti narrati dall'artista – che riportano ad un passato più o meno remoto, o a mondi immaginari – quella della voce della Cardiff che parla direttamente e intimamente all'ascoltatore – una voce che

⁴²⁶ L'espressione “mitologia urbana” è di Dominique Baqué; Id., *Histoires d'ailleurs. Artistes et penseurs de l'itinérance*, cit., p. 237. La performance termina dopo circa 12 minuti con l'intervento della polizia.

⁴²⁷ Janet Cardiff, cit. in Andrea Urlberger, *Parcours artistiques et virtualités urbaines*, cit., p. 70 (traduzione mia). Il commentatore del *Washington Post*, in relazione a *Words Drawn in Water* (2005), sottolinea l'effetto conturbante delle fortuite sincronizzazioni fra realtà e finzione: “Cardiff's illusionistic sound effects can be captivating, too. Sometimes they lead to stunning coincidences that link the real world all around you and the sonic fictions she provides. As I was taking in Cardiff's latest walk, a jogger happened to run by, followed by a family crossing my path, at precisely the moment that Cardiff narrated the passing of an imaginary jogger and family in her fantasy world, and just as her headphones fed me the sound of running shoes and stroller. Every time I've done one of Cardiff's walks [...] there's been some moment where reality and fiction intersect, or collide, or merge in interesting ways”; Blake Gopnik, “Sound Ideas. Janet Cardiff's Audio Walk Makes Tracks for a Parallel Univers”, in *The Washington Post*, 4 agosto 2005, p. C01.

sembra posizionarsi nel “qui-ora”, ma che in realtà appartiene al passato – e l'attualità del proprio corpo in movimento nello spazio.

La voce dell'artista è protagonista di questa sovraimpressione dell'udibile al visibile e la “incarna”. È una voce in assenza, ma non per questo lontana, estranea, ma al contempo familiare. Le cuffie ci trasmettono il suo respiro, i suoi passi, la presenza del suo corpo. La voce registrata diventa una sorta di surrogato dell'artista. Come afferma la Cardiff, questa intimità in assenza è direttamente connessa alla natura delle tecnologie audio,

Perhaps it is the nature of the walkman as a medium, but most often the stories I use are about the difficulties of relationships and real communication. I see the device of the walkman as a way to have surrogate relationships. I talk with someone intimately, create a relationship, but I am at safe distance.

Le cuffie permettono di realizzare quella presenza in assenza che, nella contemporaneità, caratterizza in modo crescente le comunicazioni interpersonali, sempre più mediate da tecnologie che creano un “regime dell'uditivo in cui le distanze e le separazioni sono collassate in una prossimità intima in modo perturbante”⁴²⁸. Come ricorda Connor, le prime reazioni all'invenzione del telefono si concentravano non tanto sulla possibilità di trasferire informazioni e messaggi permesse dal nuovo mezzo, quanto sul fedele (e allora perturbante) mantenimento delle qualità tonali e sonore della voce e dei suoni non verbali del corpo. “Il telefono offre un collassamento quasi controllato dei confini in cui il sé in ascolto può essere pervaso dal corpo vocale di un altro ma rimanendone a distanza”⁴²⁹. Jonathan Sterne riconduce lo sviluppo delle tecniche di ascolto moderno all'invenzione dello stetoscopio (1816), il primo strumento che consente di collocare il suono di un corpo nella testa di un altro e che diviene, così, il lontano antenato delle cuffie odierne⁴³⁰.

⁴²⁸ Steven Connor, “The Modern Auditory I”, cit., p. 205 (traduzione mia).

⁴²⁹ Idem, p. 206 (traduzione mia).

⁴³⁰ Jonathan Sterne, *The Audible Past: Cultural Origins of Sound Reproduction*, cit. si veda in particolare il capitolo “Techniques of Listening”, pp. 87-136. Anche La Cecla sottolinea il ruolo del telefono come “surrogato di presenza” e il “tattilismo” inerente alla relazione telefonica: “il telefono è lo strumento dell'erezione del desiderio, della trasformazione del nostro desiderio in un

Le tecnologie audio sono consapevolmente utilizzate dalla Cardiff per le possibilità di cui parlano Connor e Sterne: come modalità di relazione mediata ma corporea con il fruitore; per stabilire una interazione intima ma distaccata; per colonizzare i sensi del fruitore ma, al contempo, rimanerne a distanza; per surrogare la presenza fisica attraverso i suoni non verbali del corpo e ciò che Roland Barthes definisce “la grana della voce”⁴³¹; per simulare una realtà “immediata” e poi spezzarla, scardinarla, rivelandone la natura illusoria⁴³².

Dal punto di vista spazio-temporale, questa presenza mediata dell'artista si traduce in un percorso obbligato e una durata predeterminata e fissa. Come in *Listen* di Max Neuhaus (in cui l'artista guida personalmente la passeggiata di ascolto nello spazio urbano) l'esperienza ha un inizio, una durata e una fine prestabilita. Il ritmo stesso del camminare è determinato dal suono registrato dei passi dell'artista, a cui il fruitore deve allinearsi; in *Her Long Black Hair*, così come nella maggior parte delle *audio walks*, l'artista chiede all'ascoltatore: “Cerca di camminare al ritmo dei miei passi così che possiamo stare assieme”.

Ogni esperienza è individuale e irripetibile, ma questa imprevedibilità è legata agli eventi fortuiti dell'ambiente urbano, ai mille accadimenti che possono dispiegarsi nella vita quotidiana, agli eventi sonori e visivi che si incontrano durante il percorso e ai processi di interpretazione e immedesimazione soggettiva del partecipante, mentre la colonna sonora è incisa una volta per tutte sul supporto

cavo che ci consenta davvero di toccare l'altro”; Franco La Cecla, *Surrogati di presenza: media e vita quotidiana*, cit., p. 7.

⁴³¹ Roland Barthes, *La grana della voce: interviste 1962-1980 (Le Grain de la Voix. Entretiens 1962-1980)*, Seuil, Paris 1981), Einaudi, Torino 1986. L'artista afferma: “When I started working with audio, I really liked the way it included your whole body. It really created this physical connection”, Janet Cardiff cit. in Mirjam Schaub (a cura di), *Janet Cardiff. The Walk Book*, cit., p. 104.

⁴³² In un'intervista, George Bures Miller allude alla simulazione e allo svelamento alla base delle installazioni cinematografiche: “We're fascinated by pulling the rug out from under the viewer. We create a reality within a piece, like the model cinema in *The Muriel Lake Incident* (1999), but then at one point it appears as if the film is breaking, so the viewer has to think about the technology of the piece. They realize that they're not inside the story anymore and think ‘oh, I'm viewing an installation piece’”; Robert Ayers, “Janet Cardiff & George Bures Miller”, in *Artinfo*, 2007, http://www.artinfo.com/news/story/25471/janet_cardiff_and_george_bures_miller/, (ultimo accesso 3 aprile 2008). David Pinder esplicita questa sospensione del partecipante fra consapevolezza della finzione e immersione narrativa: “There is indeed a sense of participating in a book or a film as you are caught up in the narrative, both aware of its fabrication (with its directions, intercutting voices and bursts of music) and at the same time immersed within the space-between it creates (between fiction and reality as the sounds merge with those around you, and you are on this pavement with these buildings, these people and these passers-by)”; David Pinder, “Ghostly Footsteps: Voices, Memories and Walks in the City”, cit., p. 3.

e ogni parte della registrazione si riferisce a un luogo specifico che si incontra lungo il percorso. L'esperienza del fruitore è quindi fortemente controllata dall'artista, che determina il ritmo, il percorso e la durata della sua esplorazione spaziale.



Fig. 22: Janet Cardiff, *Her Long Black Hair*, 2004. *Audio walk* con fotografie, 46 min. A cura di Tom Eccles per Public Art Fund, Central Park, New York.
Courtesy of the artist, Luhring Augustine, New York, Galerie Barbara Weiss, Berlin e Public Art Fund, New York.

Nonostante questa predeterminazione, le passeggiate divengono una piattaforma generativa di immaginazione, interpretazione e memoria per il partecipante. La narrazione a “flusso di coscienza” della Cardiff immerge il fruitore in un mondo onirico in cui la stratificata identità del contesto assume nuove dimensioni e si apre alla sua interpretazione e alle sue associazioni personali. I processi alla base della memoria e del ricordo sono costantemente

messi in campo dalle *audio walks* in relazione al contesto e in un ritmo in cui pensiero e cammino si trovano a scorrere paralleli⁴³³. Come afferma l'artista:

Just as our dreams sometimes infiltrate our walking reality, I think the walking pieces break down the barriers of what the listeners think of as their singular self. My surrogate body starts to infiltrate their consciousness while in reverse their remembered dreams, triggered by phrases and sounds, invade and add to the artwork⁴³⁴.

La frammentarietà della narrazione e le continue aperture della traccia sonora dischiudono all'ascoltatore continue possibilità di lettura e di rilettura della propria esperienza contestuale e situata evocando ricordi e associazioni e rivelando la natura di palinsesto della città stessa. Mentre *audio walks* come *Linked* di Graeme Miller o *Sounding Griffintown* di Lisa Gasior immergono l'ascoltatore in un universo orale passato che viene sovrapposto al presente costruendo un memoriale immateriale e invisibile del luogo, le *audio walks* di Janet Cardiff propongono i processi alla base della memoria e del pensiero nel loro farsi, stratificano passato e presente, individuale e collettivo, soggettivo e oggettivo.

La partecipazione dell'ascoltatore è richiesta però anche a un altro livello: quello sensuale e fisico. Le *audio walks* sovrappongono al reale un'esperienza acustica virtuale e fictional ma, paradossalmente, accentuano e acuiscono i processi di percezione e propriocezione. La Cardiff chiede spesso al fruitore di concentrarsi o prestare attenzione alla propria interazione sensoriale e corporea col mondo: in *Her Long Black Hair*, ad esempio, l'artista si rivolge all'ascoltatore chiedendo: "Ti voglio far fare un altro esperimento. Mettiti un dito in bocca e bagnati la guancia con la saliva. Si sente freddo, fastidio, come se fosse una parte

⁴³³ In *Her Long Black Hair*, ad esempio, la Cardiff paragona i processi di memoria allo spazio urbano: "Now many [homeless people] live underground in tunnels all over the city. We could be walking over them deep in the many layers [...]. There's a whole other city beneath us. [...] It's like our minds. Deep layers that we only see in our dreams... that we don't want to know about or remember"; *Her Long Black Hair*, excerpt, in Mirjam Schaub (a cura di), *Janet Cardiff. The Walk Book*, cit., p. 101.

⁴³⁴ Janet Cardiff cit. in David Pinder, "Ghostly Footsteps: Voices, Memories and Walks in the City", cit., p. 12.

separata del tuo viso”⁴³⁵. L’invito a sperimentare i sensi in relazione all’ambiente ricorre frequentemente nelle passeggiate: il fruitore è esortato a realizzare azioni semplici e quotidiane che riattivano un rapporto incarnato al mondo semplicemente spostando la sua attenzione sui processi stessi di percezione e sul ruolo del corpo come interfaccia col mondo⁴³⁶. Anche in questo caso, il riferimento storico sono gli *scores* per azioni banali di George Brecht e George Maciunas, ma nella Cardiff troviamo una vocazione contestuale estranea alle ricerche Fluxus.

Può apparire paradossale il fatto che questo “risveglio” percettivo e sensoriale sia ottenuto attraverso un’esperienza mediata da un dispositivo tecnologico. George Bures Miller lo dichiara esplicitamente: “Costruiamo un’esperienza simulata nel tentativo di far sentire le persone più connesse alla vita reale”⁴³⁷. La riattivazione del rapporto al reale sembra quindi poter derivare solo dalla mediazione tecnologica dell’esperienza, solo dalla costruzione di “supplementi” estetici al reale che permettano di focalizzarlo e di rovesciare la prospettiva banalizzante con cui guardiamo al quotidiano. Le cuffie della Cardiff, piuttosto che isolarci dal mondo esterno e minimizzare la nostra partecipazione, ci connettono con l’ambiente circostante su più livelli. L’artista afferma,

The walks make you hyper-aware of your environment around you. I thought it would take away from that because you put a headphone on and walk around with a Discman, but all of a sudden, your senses are alert. They say media kills your senses, but it is not true because they can actually enliven them⁴³⁸.

La traccia registrata richiama una presenza fisica, corporea, incarnata, che è richiesta al partecipante nella sua abitazione contingente e temporanea dello spazio urbano. In questo modo, la passeggiata amplifica il rapporto corporeo e sensoriale al mondo che si realizza attraverso il camminare.

⁴³⁵ Janet Cardiff, *Her Long Black Hair*, excerpt, Mirjam Schaub (a cura di), *Janet Cardiff. The Walk Book*, cit., p. 104.

⁴³⁶ Un altro di questi inviti in *Her Long Black Hair* si riferisce direttamente all’udito: “I want you to do another experiment. Close your eyes and keep walking forward slowly keeping your eyes closed. You have to use your ears”; Ibidem.

⁴³⁷ Idem, p. 18.

⁴³⁸ Janet Cardiff, cit. in Idem, p. 24.

È all'incrocio fra questa relazione sensoriale al mondo, la partecipazione interpretativa e l'assorbimento narrativo di cui abbiamo parlato in precedenza che si colloca l'esperienza delle *audio walks*. Le passeggiate sonore della Cardiff aggiungono uno spazio-tempo fictional al palinsesto urbano e, in questo modo, trasformano il contesto quotidiano nella scenografia di un'azione a cui il fruitore è chiamato a partecipare a livello fisico, percettivo ma anche psichico e interpretativo. Nelle *audio walks* la città è riscritta come un territorio labirintico, immaginifico, stratificato e frammentario e camminare diviene un'esperienza generativa di immaginazione, ricordo, sperimentazione e percezione.

3.4 Christina Kubisch: *Electromagnetic Walks*

*I abandoned concert halls in favour of new sound environments.
Environments without fixed listening positions, where people can move about freely,
with no separation between the audience and the performer*⁴³⁹

Christina Kubisch

Lavorare con flussi energetici invisibili e impercettibili, renderli udibili, rivelarne l'inattesa musicalità e lasciare il fruitore libero di muoversi nello spazio alla ricerca di una composizione personale: sono questi alcuni degli elementi al centro della ricerca di Christina Kubisch, artista e compositrice tedesca che, dalla fine anni Settanta, si è dedicata alla creazione di installazioni che esplorano il rapporto fra suono e visione, fra spazio e tempo⁴⁴⁰.

Dal 2003 la Kubisch ha realizzato in numerose città europee una serie di progetti chiamati *Electrical Walks*: percorsi sonori in spazi urbani che sfruttano i flussi elettromagnetici emessi dai dispositivi elettronici presenti nell'ambiente⁴⁴¹.

⁴³⁹ Christina Kubisch, note su *On Air – Six themes on open space*, Die Schachtel, 2004.

⁴⁴⁰ L'interesse per il rapporto fra visivo e sonoro è fondamentale sin dall'inizio della ricerca dell'artista. Dal 1986 la luce assume un'importanza sempre maggiore nelle installazioni della Kubisch, inizialmente sotto forma di raggi ultravioletti, poi, dal 1990, l'artista inizia a lavorare con la luce solare. Un altro elemento tipico delle installazioni della Kubisch è l'uso di altoparlanti aperti, che utilizza dal 1987, una modalità in seguito sempre più adottata da numerosi altri artisti.

⁴⁴¹ Le *Electrical Walks* sono state realizzate in numerosi centri urbani e spazi espositivi fra cui: Postdamer Platz, Berlino (2003); New York (2006); Brema (2008); Darmstadt (2009); Milano (2009); cinque passeggiate nell'area della Ruhr in occasione della nomina della regione a Capitale

Ogni fruitore viene dotato di apposite cuffie che catturano e amplificano le onde elettromagnetiche ed è invitato a esplorare lo spazio. Emerge una mappatura di presenze inattese, invisibili e inaudibili, diverse da una città all'altra, da un luogo all'altro, ma onnipresenti: trasformatori, sistemi antitaccheggio, telecamere di sorveglianza, cellulari, antenne, insegne al neon, computers, ascensori, sistemi di illuminazione, lettori MP3, radio, navigatori satellitari... Tutti questi dispositivi creano campi elettromagnetici che, impercettibilmente, avvolgono le nostre esistenze. L'ascoltatore si trova immerso in un campo sonoro continuo ma costantemente ridefinito sulla base della sua posizione e dei suoi movimenti nello spazio. La forma sonora non è prestabilita, ma determinata di volta in volta dalle scelte del fruitore⁴⁴².

Le *Electrical Walks* costituiscono in realtà l'esito compiuto di una serie di passaggi nella ricerca dell'artista che la portano progressivamente ad abbandonare la performance a favore dell'installazione, il contesto musicale a favore del sistema dell'arte e il controllo autoriale a favore di un sempre maggiore coinvolgimento del pubblico⁴⁴³.

La formazione di Christina Kubisch affonda le radici sia nel campo delle arti visive sia in quello della musica: studia all'Accademia di Belle Arti di Stoccarda, all'Accademia Musicale di Amburgo, all'Accademia Jazz di Graz e ai Conservatori di Zurigo e Milano. I suoi primi lavori sono collocabili in ambito

Europea della Cultura (Dorsten, Gelsenkirchen-Buer, Oberhausen, Marl e Recklinghausen, 2010); Linz (2010); Tallin (2011); Turku (2011); Krems (2011).

⁴⁴² Questa processualità è dichiarata dall'artista stessa: "Sometimes the process is more important to me than the result", Christina Kubisch in Stefan Fricke, "Zeit versetzt Räume/Time Moves Spaces. Stefan Fricke in conversation with Christina Kubisch and Bernhard Leitner", in *Christina Kubisch – Bernhard Leitner. Zeitversetzt/Shifted in Time. Ettersburger Klangräume, Ettersburg Sound Spaces*, catalogo della mostra, Kehrer, Heidelberg 2004, p. 44.

⁴⁴³ Fra le influenze importanti per lo sviluppo di una ricerca personale, l'artista, in un'intervista, ricorda il Living Theater, di cui ebbe modo di vedere alcuni spettacoli a Milano, durante gli anni Settanta, e la tradizione musicale extra-europea. L'esperienza del Living Theater è importante, per l'artista, per la dissoluzione dei confini fra le arti, la partecipazione dell'audience, l'espansione della durata temporale della performance e per l'uso di tecnologie come il video o la musica su nastro. La tradizione musicale non occidentale, invece, diviene fonte di ispirazione per il valore rituale della musica come parte della vita quotidiana e l'attitudine all'improvvisazione. In questi aspetti ritroviamo molti elementi che saranno portati a compimento con le *Electrical Walks*. Christina Kubisch, Helga de la Motte-Haber, "Perception and Aesthetic Experience. Christina Kubisch in conversation with Helga de la Motte-Haber", in Wulf Herzogenrath, Ingmar Lähnemann (a cura di), *Christina Kubisch. Stromzeichnungen/Electrical Drawing*, catalogo della mostra, Kehrer, Heidelberg 2008, p. 68.

musicale, ma già risentono di un forte interesse per la dimensione spaziale⁴⁴⁴. Attorno alla fine degli anni Settanta si consuma quel passaggio dalla performance all'installazione che determinerà la ricerca successiva della Kubisch. È in questi anni che l'artista inizia a esplorare le potenzialità dell'induzione elettromagnetica. L'interesse della Kubisch verso i campi elettrici risale infatti al suo lungo soggiorno a Milano, durante gli studi al conservatorio e, in seguito, al Politecnico, e sembra essere profondamente implicato nell'abbandono della performance e nel passaggio all'installazione. L'artista racconta:

One day I bought a telephone amplifier, a little cube that you could put next to your telephone so that you could hear it without having the receiver in your hand. The cube was switched on and when I came into the laboratory, it started to make really strange sounds in my handbag. I took it out and asked my professor what was going on. He explained to me that there were coils in this little cube, and that they picked up some of the machines in the room. It was like a flash in my mind. It was exactly the time when I wanted to get away from performance and start producing installations⁴⁴⁵.

Nelle prime installazioni, la Kubisch utilizza questi dispositivi per captare e amplificare i suoni emessi da cavi elettrici da lei posizionati nell'ambiente, una topografia visiva convertita in suono solo attraverso l'induzione magnetica (fig.

⁴⁴⁴ *Language in Progress* (1974), ad esempio, propone una disposizione di sedici cantanti in quattro gruppi attorno al pubblico; durante gli anni Settanta, la Kubisch realizza numerose *performances* musicali (alcune delle quali in collaborazione con il videoartista Fabrizio Plessi) in cui l'aspetto spaziale assume sempre maggior importanza. In alcuni casi, invece, l'artista si avvicina a modalità operative tipicamente Fluxus come in *Emergency Solos* (1975) in cui suona il flauto indossando ditali o guantoni da pugile. Le prime ricerche dell'artista sembrano quindi porre le basi per un progressivo percorso di liberazione dalle convenzioni artistiche e musicali. Sui primi lavori di Christina Kubisch, si vedano: Bernd Schulz, "With Boxing Gloves and Flute. On early works of Christina Kubisch", in Id., Christina Kubisch (a cura di), *Zwischenräume*, catalogo della mostra, Stadtgalerie Saarbrücken, Saarbrücken 1996, pp. 14-20 e Ingmar Lähnemann, "Public Piece. The performative Aspect in Christina Kubisch's Oeuvre", in Wulf Herzogenrath, Id. (a cura di), *Christina Kubisch. Stromzeichnungen/Electrical Drawing*, catalogo della mostra, Kehrer, Heidelberg 2008, pp. 13-24. Sulla collaborazione con Plessi si veda: Karin Seinsoth, "Christina Kubisch and Fabrizio Plessi. Between Experimental Music, Performance and Video Art", in Wulf Herzogenrath, Ingmar Lähnemann (a cura di), *Christina Kubisch. Stromzeichnungen/Electrical Drawing*, cit., pp. 27-47.

⁴⁴⁵ Christoph Cox, "Invisible Cities: an Interview with Cristina Kubisch", in *Cabinet Magazine*, n. 21, primavera 2006, http://www.christinakubisch.de/pdf/Kubisch_Interview.pdf (ultimo accesso 10 novembre 2011).

23). Nasce così *On Air*, una serie di installazioni ambientali allestite in spazi espositivi, castelli, giardini, chiese e fabbriche dismesse.



Fig. 23: Christina Kubisch, *Ecoutez les Murs*, Goethe Institut, Lyon 1981. Courtesy of the artist.

Tra queste vi è quella realizzata nel settembre del 1984 nel borgo medievale di Gargonza, in provincia di Arezzo⁴⁴⁶. Attraverso tremila metri di cavi elettrici la Kubisch crea dodici percorsi sonori, dodici tracce registrate su nastro magnetico (fig. 24). Il materiale sonoro era composto da *loops* di suoni concreti, strumentali o di sintesi. Come sottolinea l'artista: "Tutti i suoni ricordavano qualcosa, ma non erano ciò che la gente si aspettava in un determinato luogo. La campana non suonava in chiesa, ma più lontano, mentre presso la chiesa si poteva ascoltare un suono diverso. Tutto era spostato"⁴⁴⁷. Il portale trecentesco d'accesso al borgo fortificato costituiva l'ideale inizio del percorso sonoro: qui era possibile

⁴⁴⁶ Altre installazioni della stessa serie sono state realizzate in quegli anni in Puglia (*Anche i muri hanno le orecchie*, 1981), a Milano (*Retroscena – Un percorso magnetico*, Centro Ricerche Teatro 1982), a Lugano (1982), a La Rochelle (*Écouter les murs*, 1982), a Monaco (Lembachhouse, 1983), a Längenfeld, in Tirolo (*Kraftfeld Längenfeld*, 1983) e a Vercelli, nell'Abbazia di San Andrea (1985).

⁴⁴⁷ Sabine Breitsameter, "Mobile Listening – Electrical Walks. Christina Kubisch in Conversation with Sabine Breitsameter", in *Audiohyperspace*, 2004, <http://www.audiohyperspace.de/en/2004/09/mobile-listening-%E2%80%93-electrical-walks/> (ultimo accesso 3 novembre 2011, traduzione mia).

ritirare i dispositivi cubici per l'amplificazione dei suoni attraverso i quali una voce, quella dell'artista, introduceva il pubblico all'esperienza che stava intraprendendo, "esplorate liberamente lo spazio, il suono è dappertutto". Vagando attraverso il piccolo borgo medievale il fruitore aveva occasione di creare un mix personale fra *textures* sonore differenti generate dall'interazione fra gli amplificatori portatili e i cavi colorati. Le tracce sonore inserite dalla Kubisch nell'ambiente erano così ridefinite, di volta in volta, in relazione ai movimenti nello spazio del fruitore⁴⁴⁸. Già in questa serie, quindi, il pubblico assume un ruolo attivo, operativo, e ha l'opportunità di generare una propria colonna sonora personale muovendosi nello spazio secondo direzioni scelte autonomamente:

The basic idea of these sound spaces is to provide the viewer/listener access to his own individual spaces of time and motion. The musical sequences are experientable in ever-new variations through the listener's motion. The visitor becomes a "mixer" who can put his piece together individually and determine the time frame for himself⁴⁴⁹.

Fig. 24: Christina Kubisch, *On Air. Dodici Percorsi Sonori per Gargonza*, Castello di Gargonza, 1984, foto del borgo medievale e mappa dell'installazione.

Il fruitore può esplorare lo spazio individualmente e influire attivamente e in tempo reale, attraverso i propri movimenti, la propria velocità, le direzioni scelte, sulla composizione che si trova ad ascoltare. L'ascolto, in questo modo, diviene un atto performativo, realizzando nel quotidiano quella che, per Steven Connor, è una caratteristica fondamentale del "mixaggio":

namely, that it appears to be an effect of a new dispensation in sound production, in which listening and sound production enter into rapid exchange or feedback loops with one another. [...] The mixing of sounds is also a mixing together of the making

⁴⁴⁸ Col passare degli anni la Kubisch ha perfezionato questo sistema attraverso l'adozione di apposite cuffie senza fili che rendono più liberi i movimenti del fruitore.

⁴⁴⁹ Christina Kubisch, *Works with Electromagnetic Induction*, http://www.christinakubisch.de/english/klangundlicht_frs.htm (ultimo accesso 4 giugno 2011).

and the hearing of sound, which had previously been much more strictly bifurcated⁴⁵⁰.

Il primo passo dell'artista dalla performance all'installazione è quindi intimamente legato alle possibilità di ascolto privato e libero permesse dai dispositivi audio portatili (inizialmente gli amplificatori telefonici e, in seguito, le cuffie) e a un coinvolgimento dell'audience nella strutturazione della propria esperienza del lavoro che permette all'artista, come afferma Helga de la Motte-Haber, di ritirarsi dalla performance e cedere il suo ruolo interamente al pubblico⁴⁵¹. Ma questa partecipazione dell'audience non elimina affatto l'autorialità del lavoro; la disposizione dei cavi elettrici nello spazio, così come la creazione e composizione dei suoni, sono ancora di sua competenza: "l'artista predispone la rete che altri possono continuare a tessere"⁴⁵².

Un ulteriore spostamento arriva diversi anni dopo, nel 2003, con la prima delle *Electrical Walks*, e si configura nella rinuncia alla creazione stessa per limitarsi a evidenziare la ricchezza già esistente nel reale. Un percorso molto simile a quello che porta anche Neuhaus e Suzuki a realizzare, rispettivamente, *Listen* e *Oto-date*, ma che, nel caso della Kubisch, si avvale di un dispositivo che potremmo definire "parassitario". È così che ha inizio la serie *Electrical Walks*. In occasione di una installazione commissionata nel 1999 in Potsdamer Platz a Berlino, come racconta l'artista,

⁴⁵⁰ Steven Connor, "Hears Have Walls: On Hearing Art" (in *FO(A)RM*, n. 4, 2005, pp. 48-57), in Kaleb Kelly (a cura di), *Sound*, Whitechapel Gallery-The MIT Press, Cambridge-London 2011, p. 132.

⁴⁵¹ Helga de la Motte-Haber, "Christina Kubisch. Die Idee der Kunstsynthese/The Idea of Synthesis in Art", in Bernd Schulz, Christina Kubisch (a cura di), *Zwischenräume*, catalogo della mostra, Stadtgalerie Saarbrücken, Saarbrücken 1996), pp. 40-45. Anche Ingmar Lähnemann interpreta il passaggio dalla performance all'installazione come rinuncia al controllo sul lavoro e sulla sua ricezione da parte dell'artista che "lascia l'esecuzione o l'implementazione ai fruitori"; Ingmar Lähnemann, "Public Piece. The performative Aspect in Christina Kubisch's Oevre", cit., p. 19.

⁴⁵² Christina Kubisch, Helga de la Motte-Haber, "Perception and Aesthetic Experience. Christina Kubisch in conversation with Helga de la Motte-Haber", cit., p. 69 (traduzione mia). In questa stessa intervista l'artista sottolinea come, a suo parere, l'autorialità stessa sia una costruzione socio-culturale: "Of course there is also a need in art for 'great masterworks' that can be looked up to as achievements of genius, but that is not the only thing that can be called important art. The fact that great art is still considered today as synonymous with a few specific individual works is a social phenomenon, the need for secure values that cannot be doubted" (Idem, pp. 68-69).

I realized that I no longer needed to put *my* sounds in cables because they were already out there. So I built a new generation of headphones that are especially sensitive to electricity and that don't suppress or ignore all these electromagnetic fields but, instead, amplify them⁴⁵³.

La città contemporanea è pervasa da onde e campi elettromagnetici. Questi nuclei energetici, questi suoni in potenza, aspettano solo di essere resi udibili e percepibili; ed è quello che fa l'artista: attraverso apposite cuffie in grado di captarne i segnali concretizza queste presenze impalpabili ma ubiqua, le rende percepibili, udibili. In questa serie di passeggiate l'artista si limita quindi a fornire il dispositivo che permette di svelare ciò che è già presente nel reale, senza aggiungervi nulla e allentando ulteriormente le maglie del suo controllo sull'opera.



Fig. 25: Edwin van der Heide, *Radioscape*, Amsterdam 2004.
Courtesy of Studio Edwin van der Heide.

Da questo punto di vista, un progetto che sembra fornire una anello di congiunzione fra *On Air* e le *Electrical Walks* è *Radioscape* di Edwin van der

⁴⁵³ Cristina Kubisch in Cristoph Cox, "Invisible Cities: an Interview with Cristina Kubisch", cit.

Heide (2004, fig. 25): il progetto prevede una serie di trasmettitori radio posizionati nello spazio urbano (come in *On Air*, quindi, le fonti sonore sono create dall'artista e "aggiunte" all'ambiente). I fruitori – dotati di particolari ricevitori radiofonici che permettono di captare il segnale di più frequenze radio contemporaneamente – intervengono attivamente nella determinazione del *soundscape* ascoltato muovendosi nello spazio⁴⁵⁴. Anche in questo caso, l'esperienza sonora è costantemente ridefinita in base alla posizione, al movimento e alla velocità del fruitore.

Alle origini di questo tipo di fruizione possiamo ritrovare *Drive in Music* uno dei primi lavori di Max Neuhaus, realizzato nel 1967 a Buffalo, negli stessi anni in cui l'artista – nella volontà di allargare il ristretto pubblico musicale e di integrare la propria ricerca nella vita quotidiana – inizia la serie *Listen* (fig. 26). Neuhaus posiziona 7 trasmettitori radio a corto raggio lungo la strada, la Lincoln Parkway, a partire dalla Albright-Knox Art Gallery per mezzo miglio. Ogni antenna trasmette in modo continuo una differente mescolanza di *sine-waves* generati da circuiti di sintesi sensibili alle condizioni atmosferiche (umidità, luce, temperatura), trasformando la trasmissione dei suoni in relazione ai cambiamenti ambientali. Gli automobilisti avevano la possibilità di sintonizzarsi sulla stazione radio stabilita e ascoltare il flusso sonoro risultante dalla direzione e dalla velocità del viaggio, creando un *mix* personale e irripetibile. Anche in questo caso, quindi, l'automobilista è trasformato in performer del dispositivo sonoro realizzato dall'artista. La scelta del fruitore di sintonizzarsi sulla stazione radio, come le cuffie, costituiscono una sorta di contratto firmato dal fruitore che esplicita l'accesso al regime estetico; un regime estetico che, però, si intrufola direttamente nella sfera quotidiana⁴⁵⁵.

⁴⁵⁴ Un progetto simile è *Microradio Sound Walk*, una serie di passeggiate realizzate dall'organizzazione no-profit statunitense Free103Point9 dedicata alla promozione di progetti artistici basati sulla trasmissione e realizzate a Varsavia (2005), Buffalo (2006) e altre città. In questi progetti, tre artisti sono invitati a trasmettere le loro frequenze radio nello spazio urbano e i fruitori possono esplorare liberamente l'ambiente vagando per le strade e captando le frequenze attraverso ricevitori portatili.

⁴⁵⁵ Le installazioni di questo tipo sono chiamate dall'artista *Passages*, lavori che implicano un ruolo attivo da parte del fruitore che pone in essere il lavoro attraverso il suo movimento fisico nello spazio. Si veda Michael Tarantino, *Two Passages*, Oxford 1998, http://www.max-neuhaus.info/soundworks/vectors/passage/twopassages/Two_Passages.pdf (ultimo accesso 7 ottobre 2011).

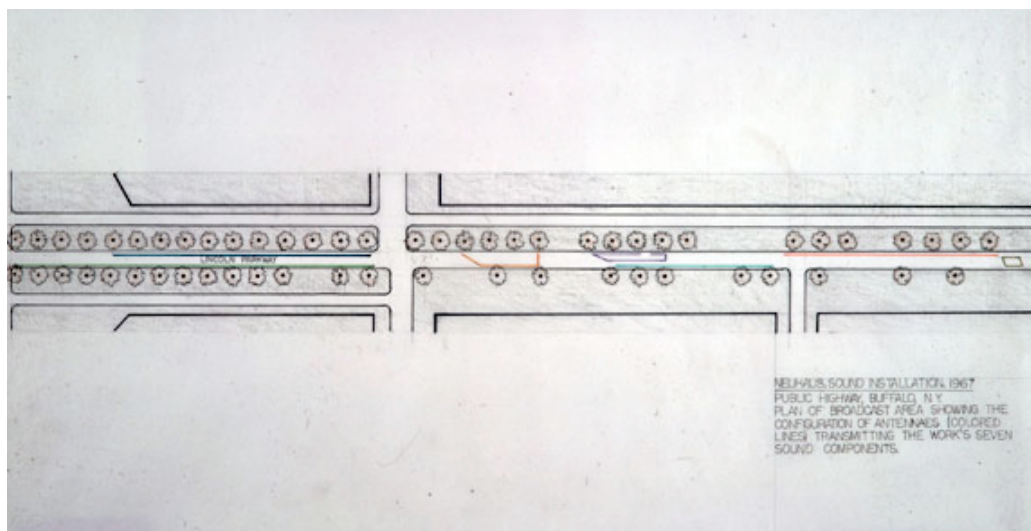


Fig. 26: Max Neuhaus, *Drive-in-Music*, Buffalo 1967. Piano dell'area che mostra la configurazione delle antenne © The Estate of Max Neuhaus. Courtesy of The Estate of Max Neuhaus.

Questi lavori costituiscono una ideale linea genealogica di progetti come *Sonic City* (nonostante l'implementazione del progetto sia quasi contemporanea alle prime passeggiate urbane della Kubisch e precedente a *Radioscape*). In *Sonic City* la dimensione interattiva si avvale delle possibilità introdotte dal *Sonic Interaction Design*, ma il risultato è pur sempre “un *soundscape* personale [...] co-prodotto dal corpo del fruitore e dall'ambiente locale semplicemente camminandovi” in modo tale che, “considerando la città come un'interfaccia e la mobilità come un'interazione musicale, l'esperienza quotidiana diventi una pratica estetica”⁴⁵⁶.

Di conseguenza, diversamente dalle *audio walks* di Janet Cardiff o da *Listen* di Max Neuhaus – in cui la presenza reale o mediata dell'artista determina tempo, ritmo e percorso della passeggiata – la dimensione spazio-temporale delle

⁴⁵⁶ Lalya Gaye, Ramia Mazé, Lars Erik Holmquist, “Sonic City: The Urban Environment as a Musical Interface”, cit. (traduzione mia). Christina Kubisch afferma che la forma di interattività proposta dalle Electrical Walks “potrebbe sembrare quasi arcaica oggi perchè non richiede programmi informatici”; cit. in Rahma Khazam, “From Relational Aesthetics to The Lightning Field: Christina Kubisch's Electrical Walks”, in Christina Kubisch, Uwe Rütth (a cura di), *Christina Kubisch. Wellenfang – Wave Catcher*, catalogo della mostra, Skulpturenmuseum Glaskasten Marl-VG Bild-Kunst, Bonn 2010, p. 50 (traduzione mia).

Electrical Walks di Christina Kubisch, di *Radioscape* e di *Sonic City* è aperta e indeterminata. Ogni esperienza è singola e irriproducibile, strettamente legata alle circostanze e alle scelte dell'ascoltatore. Christoph Cox sottolinea l'apertura temporale delle *Electrical Walks* proprio in rapporto al "tempo pulsante della narrativa e della composizione" delle *audio walks* di Janet Cardiff:

Open-ended and uncomposed, the *Electrical Walks* simply provide listeners the means by which to tap into the invisible currents of electromagnetic sound that flow through the spaces of modern life. Such an experience not only provides a *figure* for duration, the continuous, open-ended, and qualitatively heterogeneous flow of time. It places us within duration itself⁴⁵⁷.

Cox utilizza la dimensione temporale delle *Electrical Walks* per supportare un'analisi della relazione fra musica e *sound art* come un passaggio temporale dal tempo alla durata e un passaggio ontologico dall'"essere" al "divenire"⁴⁵⁸. Le *Electrical Walks* ci "invitano a pensare al suono in questi termini materialisti: il suono come un materiale fluido, continuo ed eterogeneo che rende udibile l'immanenza dell'essere e del tempo"⁴⁵⁹. Le cuffie captano un flusso elettromagnetico continuo e in costante cambiamento proponendo un'esperienza che si sviluppa nei termini di durata bergsoniana piuttosto che di tempo cronologico⁴⁶⁰.

Anche la dimensione spaziale delle *Electrical Walks* è aperta e non predeterminata: ad ogni partecipante viene fornita una mappa in cui sono indicati e descritti alcuni luoghi particolarmente interessanti selezionati dall'artista. Queste indicazioni, però, costituiscono solo una prima ipotetica traccia di

⁴⁵⁷ Christoph Cox, "From Music to Sound: Being as Time in the Sonic Arts" [testo originale in inglese pubblicato in tedesco con il titolo "Von Musik zum Klang: Sein als Zeit in der Klangkunst", in Helga de la Motte-Haber, Matthias Osterwold, Georg Weckwerth (a cura di), *Sonambiente Berlin 2006: Klang Kunst Sound Art*, Kehrler Verlag, Heidelberg 2006, pp. 214–223], http://arts.rpi.edu/century/eao11/Cox-Sonambiente_Essay.pdf (ultimo accesso 10 ottobre 2011).

⁴⁵⁸ Ibidem. Si veda anche Christoph Cox, "Sound Art and the Sonic Unconscious", in *Organized Sound*, vol.19, n. 26, 2009, pp. 19-26 e Id., "About Time", in *Artforum*, vol. 46, n. 3, novembre 2007, pp. 127-128.

⁴⁵⁹ Christoph Cox, "From Music to Sound: Being as Time in the Sonic Arts", cit., (traduzione mia).

⁴⁶⁰ Potremmo affermare che le passeggiate elettriche di Christina Kubisch enfatizzano una delle potenzialità del camminare in spazi urbani sottolineata da Kenny Cuper: "The walker transforms the discreteness and separateness of the city into a fluid landscape"; Id., *Walking as do-it-yourself Urbanism*, cit., p. 7.

esplorazione dell'ambiente urbano. La mappa della passeggiata realizzata a Milano nel 2009, ad esempio, riporta l'avvertenza: "Il percorso indicato sulla mappa è solo una guida. Sentitevi liberi di camminare ovunque desideriate". L'artista si limita a fornire la possibilità di esplorare l'ambiente, a fornire il dispositivo e a suggerire alcune modalità di fruizione, ma lascia al partecipante la possibilità di determinare la propria individuale esperienza.



Fig. 27: Cristina Kubisch, *Electrical Walks*, Birmingham, 2006. Courtesy of the artist.

Questa diversità nella costruzione spazio-temporale delle passeggiate è anche un riflesso delle tecnologie utilizzate che, seguendo Douglas Kahn, potremmo caratterizzare rispettivamente come tecnologie di "trasmissione" e di "iscrizione"⁴⁶¹. Le passeggiate di Christina Kubisch e *Radioscape* si legano alle tecnologie di *broadcast* (anche se, nel caso della Kubisch, il flusso sonoro è generato direttamente dai dispositivi elettronici presenti nell'ambiente, piuttosto

⁴⁶¹ Douglas Kahn, *Noise, Water, Meat: a History of Sound in the Arts*, cit.

che da trasmissioni radio), a un flusso sonoro *wireless*, temporale, immateriale e transitorio, costantemente ridefinito e in mutamento, che si realizza nel “qui-ora” in modo irripetibile, mentre le passeggiate della Cardiff e le *audio walks* sfruttano le tecnologie di registrazione che inscrivono il suono su di un supporto rendendolo conservabile, stabile e ripetibile.

Allo stesso modo, se nelle passeggiate di Janet Cardiff viene rafforzata l'interferenza fra ciò che è esperito fisicamente e visivamente e ciò che è ascoltato in cuffia, nel caso della Kubisch sembrerebbe prevalere quell'interazione fra suono, posizione nello spazio dell'ascoltatore e ambiente costruito che Thibaud chiama “nodo topofonico”: il fruitore diviene una sorta di mixer che attualizza *textures* sonore esistenti nell'ambiente, è esploratore di un flusso sonoro invisibile ma continuo e determinato dalla relazione fra la propria posizione nello spazio e l'ambiente costruito.

Proprio per questo, i modelli di riferimento dell'esperienza dei due lavori sono diversi. Se il modello di riferimento per le passeggiate della Cardiff è una forma incarnata e fisica di esperienza cinematografica, La Kubisch ci propone un'esperienza che sembra tradurre in ambito uditivo la *dérive* situazionista e cioè, come recita la definizione pubblicata sul primo numero dell'*Internationale Situationniste*, una “tecnica di passaggio improvviso attraverso ambienti diversi”⁴⁶².

La *dérive* situazionista è un riferimento implicito per molte delle esperienze estetiche che propongono percorsi nello spazio: il carattere disinteressato del camminare, la promozione di modalità sperimentali di abitazione degli spazi urbani, la volontà di attuare comportamenti alternativi e riscoprire il carattere ludico della vita quotidiana sono al centro di buona parte di questa costellazione della ricerca estetica. Nelle *Electrical Walks*, però, i riferimenti alla *dérive* si rafforzano perché l'esperienza si concretizza nel riconoscimento della mutua dipendenza fra spazio urbano e colui che lo attraversa: “gli effetti dell'ambiente geografico, organizzati consapevolmente o

⁴⁶² “Définitions”, cit., p. 12. Le *Electrical Walks* possono essere accostate alla ricerca comportamentale e percettiva alla base della *dérive*, ma è importante sottolineare che si distaccano dalla dimensione politica e progettuale delle pratiche situazioniste.

meno, sulle emozioni e i comportamenti degli individui” di cui parla Debord sembrano tradotti nella sfera uditiva attraverso le cuffie elettromagnetiche⁴⁶³.

A questa opposizione nei paradigmi esperienziali corrisponde anche una diversità nelle modalità di partecipazione proposte nelle due serie di lavori: mentre nelle *audio walks* di Janet Cardiff il coinvolgimento del fruitore avviene attraverso un’immersione percettiva, ma che si traduce in una personificazione nella struttura narrativa sovrapposta dal testo sonoro all’ambiente reale, nel caso delle *Electrical Walks* prevale un coinvolgimento di tipo percettivo e comportamentale⁴⁶⁴.

Molti commentatori, parlando delle *Electrical Walks*, si sono soffermati sulla rivelazione di un livello o di una struttura nascosta della città, sottolineando le possibilità di fare esperienza di un flusso sonoro normalmente invisibile e inaudibile; di scoprire “quelle altre città che esistono all’interno della città”, come il sociologo Iain Chambers afferma a proposito del Walkman⁴⁶⁵.

Ma il rapporto con lo spazio e l’esperienza urbana delle *Electrical Walks*, non sembra dipendere soltanto da questo processo di svelamento o da una estensione percettiva dei sensi del partecipante, quanto piuttosto dalla relazione che si instaura fra fruitore, esperienza sonora e spazio urbano⁴⁶⁶. L’esperienza delle *Electrical Walks* enfatizza il rapporto fra corpo e ambiente: i suoni che

⁴⁶³ Guy Debord, “Introduction à une critique de la géographie urbaine”, cit.

⁴⁶⁴ L’artista parla di interesse per la percezione e per la propriocezione: “This experience is not just reflection on the incoming ‘sensory data’ from one’s external surroundings, i.e. perception in the narrow sense; the inner experience is a source of self-perception”; Christina Kubisch, Helga de la Motte-Haber, “Perception and Aesthetic Experience. Christina Kubisch in conversation with Helga de la Motte-Haber”, cit., p. 71.

⁴⁶⁵ Iain Chambers, “The Aural Walk”, cit., p. 50. Rahma Khazam, ad esempio, sottolinea che “the sounds’ immediacy and presence seem to give listener access to the hidden world of things”; Rahma Khazam, “From Relational Aesthetics to The Lightning Field: Christina Kubisch’s Electrical Walks”, cit., p. 49. Helga de la Motte-Haber ricorda la possibilità di superare i propri limiti percettivi permessa dalle installazioni con induzione elettromagnetica: “The installations with electromagnetic induction create the impression in the visitor that some thing, maybe even a great deal, lies beyond his or her perceptive capacities”; Christina Kubisch, Helga de la Motte-Haber, “Perception and Aesthetic Experience. Christina Kubisch in conversation with Helga de la Motte-Haber”, cit., p. 69.

⁴⁶⁶ Per la critica e curatrice Rahma Khazam le *Electrical Walks* manifestano anche un interesse ecologico: “they show that electromagnetism is rampant, despite the potential danger it represents. They also point to our inability to check its development, engendering what Anthony Vidler has described as ‘a fascination with the consequences of time’s errors – the dystopian effects of unwanted interference with the natural development of things’”; Rahma Khazam, “From Relational Aesthetics to The Lightning Field: Christina Kubisch’s Electrical Walks”, cit., p. 43. Da questo punto di vista, le *Electrical Walks* condividerebbero la preoccupazione del World Soundscape Project sulla pervasività delle tecnologie nel mondo attuale.

udiamo sono il risultato, in tempo reale, del nostro interagire con il reale, di un processo relazionale in cui, letteralmente, “interpretiamo e suoniamo” la città.

Le *Electrical Walks* ridefiniscono le modalità d'uso quotidiano delle tecnologie audio personali mettendo nelle mani del fruitore la composizione del flusso sonoro ascoltato e, allo stesso tempo, trasformano la strada in una scena urbana in cui ha luogo una coreografia improvvisata. La città diventa un campo di sperimentazione ludica ed estetica attraverso una attitudine *open-ended* che lascia al fruitore la possibilità di determinare la propria singola e individuale esperienza.

CAPITOLO IV

Passeggiate networked

Le *Electrical Walks* dell'artista Christina Kubisch rendono udibile la città dei flussi elettromagnetici, delle reti immateriali, della circolazione ineffabile di dati e campi elettrici che pervade lo spazio urbano.

La città contemporanea è anche (e sempre più) la città delle reti. Nel primo capitolo abbiamo accennato alle trasformazioni che stanno ridefinendo la città: una città in espansione, sempre meno decifrabile nei suoi sviluppi, priva di un centro simbolico e topografico rappresentativo e di confini predefiniti, sempre più parte di una rete transnazionale e coinvolta in dinamiche globali. Queste trasformazioni sono in una relazione sostanziale e strutturale con lo sviluppo delle reti e delle telecomunicazioni. Se le prime interpretazioni teoriche delle tecnologie di informazione e comunicazione paventavano un dissolvimento e annullamento dello spazio reale e della città, le nuove analisi riconoscono invece ai centri urbani un ruolo primario nelle dinamiche economiche, sociali e politiche globali ed evidenziano un processo di ibridazione e continuità fra spazio fisico e spazio elettronico. Come ricorda l'urbanista e geografo Stephen Graham,

while cities are often spreading out to be vast, multicentered urban regions linked into global networks, place based relational webs that rely on adjacency, propinquity and physical flow remain central to the experience of human social, economic and cultural life⁴⁶⁷.

⁴⁶⁷ Stephen Graham, "The End of Geography or the Explosion of Place? Conceptualizing Space, Place and Information Technology", in *Progress in Human Geography*, vol. 22, n. 2, 1998, p. 182.

La dimensione corporea del cammino è stata spesso esplicitamente contrapposta alle nuove forme di mobilità fisica e virtuale che caratterizzano l'esistenza contemporanea⁴⁶⁸. Il percorso sembra però rimanere centrale nelle pratiche culturali, così come in quelle estetiche, pur assumendo dimensioni e configurazioni assolutamente nuove: il teorico dei media olandese Eric Kluitenberg è solo uno fra i tanti a notare come “i pattern usuali di comportamento spaziale, talvolta instauratisi nel corso dei secoli, sono stati cancellati in poco più di dieci anni con l'adozione di massa della tecnologia mobile”⁴⁶⁹.

Questo capitolo volge lo sguardo alla pervasività delle tecnologie *wireless* collegate alla rete e al loro ruolo nella riconfigurazione dell'esperienza urbana e del percorso. Le tecnologie networked attuali, divenendo sempre più ubiquie fino a “occupare ogni interstizio della nostra quotidianità, ma anche a costituire l'orizzonte entro cui ci muoviamo”⁴⁷⁰, risultano sempre più “naturalizzate”, ma, in realtà, interferiscono con le modalità di attraversamento dello spazio su più livelli e mediante molteplici forze; analizzando la letteratura teorica, queste forze sembrano riconducibili a quattro vettori collegati fra loro: l'oscillazione e negoziazione continua fra spazio fisico e spazio elettronico del *walker* attuale, il carattere partecipativo e la connessione intersoggettiva delle reti, la ridefinizione della sfera pubblica e, infine, le preoccupazioni riguardanti la sorveglianza, l'accesso e la pianificazione dell'esperienza urbana che caratterizzano la *network culture*⁴⁷¹.

Questi vettori, come vedremo, si incarnano anche in molti dei progetti artistici che costruiscono percorsi sonori *in situ* attraverso una ibridazione

⁴⁶⁸ Si veda il Capitolo I e, in particolare, il paragrafo 1.1.2 “Corporeità”.

⁴⁶⁹ Eric Kluitenberg, “The Poetics of Hybrid Space. Changing Spatial Sensibilities and Ubiquitous Mediatization”, in Arie Altena & Sonic Acts (a cura di), *The Poetics of Space*, Sonic Acts Press, Amsterdam 2010, p. 238 (traduzione mia). Si veda anche Id., “The Network of Waves. Living and Acting in a Hybrid Space”, in *Hybrid Space, Open*, n. 11, Nai Publishers, 2006, pp. 6-16.

⁴⁷⁰ Francesco Casetti, “Premessa. Tracce, viaggiatori, tragitti (ma anche residui e memorie qualche volta mancate...)”, in Id. (a cura di), *Comunicazioni Sociali, Lasciare tracce, essere tracciati*, vol. XXXII, n. 1, gennaio-aprile 2010, p. 3.

⁴⁷¹ Kazys Varnelis, “Conclusion: The Rise of Network Culture”, in Id. (a cura di), *Networked Publics*, The MIT Press, Cambridge-London 2008, <http://networkedpublics.org/book/conclusion> (ultimo accesso 20 novembre 2011).

dell'ambiente con un insieme di accessi allo spazio delle reti e l'uso di *locative media* in un processo di stratificazione della dimensione spazio-temporale del territorio urbano. Analizzeremo alcune di queste esperienze sullo sfondo dei rapporti fra spazio fisico e spazio elettronico e dei progetti di mappatura sonora in rete, per tentare di rintracciare gli snodi teorici alla base di queste pratiche: la dicotomia fra narrazione e *stream* sonoro non verbale (che trova un paradigma nelle passeggiate sonore di Janet Cardiff e Christina Kubisch), la gradazione di apertura spazio-temporale e delle possibilità di partecipazione collettiva, il dualismo fra esperienze "annotative", di riscrittura collettiva degli spazi urbani, e pratiche di matrice più dichiaratamente fenomenologica, incentrate sulla reinscrizione del corpo del fruitore nel tessuto del mondo.

Attraverso l'appropriazione e forzatura estetica dei processi alla base della *network culture* nello spazio urbano, questi progetti – seguendo strategie, percorsi e modalità operative molto diverse – riportano in luce, rendendoli evidenti, le dinamiche legate all'uso di tecnologie collegate alla rete e la molteplicità spaziale ibrida dello spazio urbano attuale.

Net_Dérive di Atau Tanaka e Petra Gemeinboeck (2006) e *Tactical Sound Garden* di Mark Shepard (2004) sono due dei progetti artistici che sembrano meglio problematizzare e articolare queste dinamiche mostrando due approcci diversi e complementari all'ibridazione di spazio fisico e virtuale e, più in generale, ai rapporti fra pratica artistica e sfera quotidiana al centro della ricerca estetica peripatetica *tout-court*. Un'analisi più approfondita di questi progetti ci consentirà di mobilitare i vettori di forza e le connessioni di questa costellazione di ricerche che, da una parte, riportano il *cyberflâneur* a rapportarsi con lo spazio reale, mentre, dall'altra, propongono una visione spesso critica e consapevole del ruolo della tecnologia nell'esperienza urbana.

4.1 La città delle reti: tecnologie networked mobili

*[La] città locale è ora solo un distretto, un quartiere fra gli altri dell'invisibile metacittà mondiale
"il cui centro è ovunque e la cui circonferenza da nessuna parte"*

Paul Virilio⁴⁷²

*New information technologies, in short, actually resonate with, and are bound up in, the active
construction of space and place, rather than making it somehow redundant*

Stephen Graham⁴⁷³

Gli sviluppi delle tecnologie di comunicazione e informazione hanno ormai raggiunto uno stadio maturo: le piattaforme mediali e la rete sono a disposizione di una fascia sempre più ampia della popolazione ed entrano a far parte delle pratiche di comunicazione e condivisione quotidiane. Come viene ridefinito il rapporto con la città alla luce di queste dinamiche?

Paul Virilio è certamente uno dei teorici più noti che, individuando nel virtuale una minaccia per il reale, interpreta l'avvento di internet, delle reti e, più in generale, delle tecnologie di comunicazione attuali come preludio all'annullamento del territorio e della città. Per Virilio la possibilità di comunicare in tempo reale toglie importanza al luogo, al territorio. Per adottare le sue parole, lo "spazio reale" cede il passo al "tempo reale", instaurando "il primato del tempo reale sullo spazio reale del corpo"⁴⁷⁴. Nessun rapporto di continuità sembra possibile: reale e virtuale sembrano invece seguire una logica della sostituzione e dell'esclusione.

Virilio è in realtà solo uno fra gli esponenti più noti di un'ampia fascia di studiosi che, come proposto da Graham, avanza un'interpretazione di matrice deterministica dei rapporti fra tecnologie e dinamiche culturali, economiche e sociali contemporanee e fra *cyberspace* e spazio fisico; un'interpretazione che può essere ricondotta a Marshall McLuhan e alla sua celebre teoria di una immanente

⁴⁷² Paul Virilio, *La bombe informatique*, Galilée, Paris 1998 (enfasi dell'originale, traduzione mia).

⁴⁷³ Stephen Graham, "The End of Geography or the Explosion of Place? Conceptualizing Space, Place and Information Technology", cit., p. 174.

⁴⁷⁴ Paul Virilio, *The Art of the Motor*, cit., p. 126 (traduzione mia).

dissoluzione della città nel “villaggio globale”⁴⁷⁵. In questa prospettiva, le reti di comunicazione preludono alla scomparsa della città poiché creano un sistema di relazioni in cui i rapporti di contiguità e prossimità, vale a dire le sue ragioni stesse di esistenza, perdono progressivamente di importanza.

Human life becomes “liberated” from the constraints of space and frictional effects of distance. [...] All information becomes accessible everywhere and anywhere. The “logic” of telecommunications and electronic mediation is therefore interpreted as inevitably supporting geographical dispersal from large metropolitan regions, or even the effective dissolution of the city itself⁴⁷⁶.

La teoria urbana contemporanea ha da tempo ridimensionato i timori (o gli entusiasmi) insiti in queste prime ipotesi e l'interpretazione delle nuove tecnologie di comunicazione come elementi di disgregazione della città e della sua importanza⁴⁷⁷.

Da una parte Saskia Sassen, nella sua influente analisi *The Global City: New York, London, Tokio* (1991), rimarca la crescente centralità della città nelle

⁴⁷⁵ Per McLuhan, “Le nostre estensioni elettriche scavalcano lo spazio e il tempo”: i media comunicativi e i mezzi di trasporto permettono uno scambio di informazioni istantaneo e simultaneo annullando il concetto di distanza e di temporalità lineare. In questo modo lo spazio urbano diviene “irrilevante” mentre viene distrutta la funzione dello spazio fisico “come fattore principale delle organizzazioni sociali”; Marshall McLuhan, *Gli strumenti del comunicare*, cit., p. 115.

⁴⁷⁶ Graham analizza la pervasività di questa prospettiva nel dibattito giornalistico e accademico *mainstream*: per questo approccio ai rapporti fra città e tecnologie, “new telecommunications technologies are assumed directly to cause social and spatial change, in some simple, linear and deterministic way [...] technology is cast as an essential and independent agent of change that is separated from the social world and ‘impacts’ it”; Stephen Graham, “The End of Geography or the Explosion of Place? Conceptualizing Space, Place and Information Technology”, cit., pp. 167-168. Già in *Telecommunications and the City: Electronic Spaces. Urban Places* (1996) Graham e Simon Marvin avevano ricondotto a quattro paradigmi gli approcci prevalenti che hanno segnato la teoria dei rapporti fra tecnologie di comunicazione e città: il “determinismo tecnologico”, la prospettiva dell’“utopismo tecno-futurista”, la prospettiva “distopica” e la “costruzione sociale della tecnologia”, a cui faremo riferimento in seguito. I primi modelli, sebbene da prospettive opposte, convergono nell'interpretare gli effetti delle tecnologie sulla società come diretti, biunivoci e inevitabili. Stephen Graham, Simon Marvin, *Città e comunicazione, spazi elettronici e nodi urbani (Telecommunications and the City: Electronic Spaces. Urban Places*, Routledge, London 1996), Baskerville, Bologna 2002.

⁴⁷⁷ Questo cambiamento epistemologico è legato anche a un cambiamento nel modello operativo della rete: se all'inizio degli anni Novanta la ricerca computazionale e informatica puntava soprattutto sulla realtà virtuale, da metà decade si afferma invece un diverso paradigma, quello del cosiddetto “dot com” che ha portato, in seguito, alla nascita del Web 2.0. La rete ha visto il trionfo dell'HTML, un linguaggio di programmazione bidimensionale, sul VRML (Virtual Reality Modeling Language).

reti economiche globali attraverso un'analisi sistematica dei cambiamenti nei sistemi economici e nelle configurazioni sociospaziali⁴⁷⁸. Per la Sassen non siamo affatto di fronte a una sparizione o a un annullamento della città. Al contrario, assistiamo a un suo rafforzamento, a una “nuova centralità” della città all'interno del sistema globale. La geografia della globalizzazione contiene due dinamiche oppostive: una tendenza alla dispersione e una tendenza alla centralizzazione. Se la mobilità contemporanea e la dispersione geografica lascerebbero pensare a un indebolimento dei centri urbani, in realtà “la gestione di gran parte del sistema economico globale ha luogo in una rete crescente di città globali”⁴⁷⁹. Ed è proprio la dispersione geografica a rendere necessaria questa centralizzazione gestionale e finanziaria⁴⁸⁰.

Dall'altra parte, seguendo Manuel Castells, possiamo affermare che i processi alla base della società dell'informazione danno luogo non tanto a fenomeni di sostituzione, quanto a fenomeni di ibridazione fra reale e virtuale⁴⁸¹. Per Castells, la tecnologia delle telecomunicazioni e dell'informazione è l'asse portante di una generale ristrutturazione economica e sociale in cui la rete diviene modello di organizzazione dei processi culturali dominanti. È sulla base di questo modello che nasce la nuova città; una città che diventa il territorio di negoziazione fra le istanze binarie della *network society*: globalità/localismo, individualismo/comunitarismo e spazio fisico/spazio dei flussi. Per questo, per Castells, una nuova teoria urbanistica può emergere solo dall'analisi incrociata della centralità urbana, dell'esperienza dello spazio pubblico e delle nuove modalità di comunicazione in rete: deve essere una teoria delle “città ibride,

⁴⁷⁸ Saskia Sassen, *Città globali: New York, Londra, Tokio (The Global City: New York, London, Tokio)*, Princeton University Press, Princeton-Oxford 1991), Utet, Torino 1997.

⁴⁷⁹ Saskia Sassen, “Locating Cities on Global Circuits” (2002), in Neil Brenner, Roger Kell, *The Global Cities Reader*, Routledge, London-New York 2006, p. 89.

⁴⁸⁰ “Over the centuries, cities have been at the crossroads of major, often worldwide, processes. What is different today is the intensity, complexity and global span of these networks, the extent to which significant portions of economies are now dematerialized and digitalized and hence the extent to which they can travel at great speeds through some of these networks, and the numbers of cities that are part of cross-border networks operating on vast geographic scales”; Idem, p. 95.

⁴⁸¹ Castells ribadisce anche la natura codificata del reale stesso: “La réalité, telle qu'elle est vécue, est donc toujours virtuelle puisque toujours perçue au travers de symboles qui enferment l'expérience qui échappe à leur signification sémantique stricte” e ancora “Lorsque les censeurs des médias électroniques prétendent que le nouvel environnement symbolique ne représente pas la réalité, ils se réfèrent implicitement à une notion absurdement primitive d'expérience réelle non codée qui n'a jamais existé”; Manuel Castells, cit. in Andrea Urlberger, *Parcours artistiques et virtualités urbaines*, cit., p. 97 e 101.

fondate sull'integrazione di flussi e luoghi fisici”⁴⁸². Ibridazione e integrazione diventano, quindi, le parole chiave per comprendere le dinamiche fra spazio fisico e spazio elettronico che trovano nella città un territorio privilegiato di azione.

La metropoli non si annulla nelle reti virtuali: piuttosto si trasforma attraverso l'interazione tra comunicazione elettronica e relazioni fisiche, attraverso la combinazione di luogo e di network [...]. Le metropoli in cui viviamo sono fatte di luoghi fisici e di flussi elettronici, in continua interazione fra loro⁴⁸³.

Se la nuova logica spaziale è determinata dallo spazio dei flussi e delle reti, queste ultime, d'altra parte, dipendono da un complesso sistema infrastrutturale materiale che trova nei centri urbani il proprio asse portante di sviluppo. Lo spazio dei flussi non è indipendente dallo spazio fisico ma, anzi, è ben ancorato al territorio, allo spazio reale: ai centri direzionali, ai sistemi di telecomunicazioni, ai sistemi di trasporto, e così via⁴⁸⁴.

Queste analisi oppongono a una visione di matrice deterministica dei rapporti fra tecnologie e società, una visione “co-evolutiva” della produzione sociale dello spazio fisico e di quello elettronico che “esplora come la produzione sociale delle reti e degli ‘spazi’ elettronici *co-evolva* con la produzione degli spazi

⁴⁸² Manuel Castells, “Spazio fisico e spazio dei flussi. Materiali per un'urbanistica della società dell'informazione”, in Id., *La città delle reti*, Reser, Milano 2003, p. 63.

⁴⁸³ Idem, pp. 57-58.

⁴⁸⁴ Questo aspetto è stato indagato a fondo proprio da Stephen Graham che ha concentrato le sue ricerche sulla geografia dei sistemi infrastrutturali urbani nella loro dimensione geopolitica e culturale, mostrando come gli spazi urbani e le reti di telecomunicazioni si siano modellati a vicenda in modo ricorsivo in una storia che ha inizio col telegrafo e il telefono. Graham sottolinea come lo sviluppo delle attuali reti di comunicazione a fibra ottica su scala globale e urbana sia legata a istanze economiche, sociali e di potere; la stessa preoccupazione per la distribuzione non omogenea né democratica delle possibilità di connessione, sia all'interno della città, sia su scala globale, sono condivise e sottolineate anche da Castells e dalla Sassen, che evidenzia come le ineguaglianze nella distribuzione delle infrastrutture che consentono collegamento globale facciano emergere nuove forme di centralità e di marginalità in campo economico e geo-politico: Stephen Graham, “Global Grids of Glass: On Global Cities, Telecommunications and Planetary Urban Networks” (1999), in Neil Brenner, Roger Kell (a cura di), *The Global Cities Reader*, cit., p. 119; Saskia Sassen, “The Topoi of E-space. Global Cities and Global Value Chains”, cit.. Si veda anche Steve Jones, “Infostructures, the Internet and Urban Planning”, in *Interfacing: A Journal of Contemporary Media Studies*, 2004, <http://stevejones.me/pubs/2004/JonesInfostructures61504.pdf> (ultimo accesso 24 novembre 2011).

e dei luoghi materiali, all'interno delle stesse ampie tendenze e processi sociali”⁴⁸⁵.

Se la città attuale è sempre più dispersa, vasta e collegata alle reti globali, nel tentativo di rendere conto di queste trasformazioni, sono emerse nuove concettualizzazioni dello spazio urbano: “tele-city”, “metapolis”, “cybercity”, “post-urbain”, “hyperville” sono solo alcuni fra i neologismi e le nozioni con cui si è tentato di descrivere la fluidità della città in relazione alle tecnologie e alle telecomunicazioni⁴⁸⁶. Ciò che accomuna queste definizioni è una visione della nuova metropoli della fine del XX secolo come entità in cui spazio fisico e digitale si compenetrano. Fra queste, l'uso della metafora ipertestuale nella nozione di “ipercittà” di André Corboz sembra poter descrivere efficacemente le dinamiche della città contemporanea: una spazialità che dipende da un sistema di relazioni interne ed esterne e che trova un modello nel funzionamento di internet⁴⁸⁷. Come l'ipertesto, la città attuale è “estesa sul territorio, non percepibile dai sensi in quanto insieme, privata di strutture gerarchizzate, suscettibile di essere percorsa in tutti i sensi”⁴⁸⁸.

Lo spazio elettronico, quindi, lungi dal togliere centralità allo spazio fisico e alla città, è completamente implicato nelle dinamiche e nel funzionamento dei sistemi territoriali e nella dimensione quotidiana della vita metropolitana e, allo stesso tempo, gli spazi urbani sono sempre più pervasi da aperture e punti di

⁴⁸⁵ Stephen Graham, “The End of Geography or the Explosion of Place? Conceptualizing Space, Place and Information Technology”, cit., p. 171 (traduzione mia).

⁴⁸⁶ Il termine “tele-city” viene coniato da Tarik A. Faty nel 1991, “metapolis” da François Ascher, “cybercity” da Christine Boyer, “post urbain” da Françoise Choay e “hyperville” da Andres Corboz. Si veda: Manuel Bello Marcano, “La perception de l'hyperville: du nomadisme contextuel vers l'errance hypertextuelle”, in *Sociétés*, vol. 3, n. 97, 2007, p. 72; Alejandro Zaera-Polo, voce “m.city (or multicity)”, in Manuel Gausa (a cura di), *The Metapolis Dictionary of Advanced Architecture*, cit., pp. 424-425.

⁴⁸⁷ È interessante notare come alcune delle prime interfacce di navigazione internet prendessero invece a modello la struttura urbana per consentire un rapido orientamento dell'utente. Si veda il paragrafo “Les villes digitales”, in Andrea Urlberger, *Parcours artistiques et virtualités urbaines*, cit., pp. 103-110. D'altra parte, il lessico stesso di Internet è profondamente modellato su metafore spaziali. Graham sottolinea come l'uso massivo di questo tipo di metafore condizioni le modalità stesse in cui le reti vengono immaginate e visualizzate, avvicinandole ai sistemi territoriali e agli spazi materiali e fisici in cui si svolge la vita quotidiana.

⁴⁸⁸ André Corboz, “L'ipercittà” (1994), in Id., *Ordine Sparso. Saggi sull'arte, il metodo, la città e il territorio*, Franco Angeli, Milano 1998, p. 236. Si veda anche Id., “La Suisse comme hyperville”, in *Le Visiteur*, n. 6, 2000, pp. 112-129, www.jointmaster.ch/jma/ch/de-ch/.../La_Suisse_comme_hyperville.pdf (ultimo accesso 4 luglio 2011).

accesso a spazi virtuali multipli⁴⁸⁹. Oggi i nostri dispositivi mobili e interconnessi sono parte integrante delle pratiche quotidiane, escono dall'ambiente domestico per accompagnarci in tutti i nostri spostamenti. L'uso sempre più estensivo e pervasivo di piattaforme mobili *networked*, che combinano in varia misura le possibilità di connessione *wireless* alla rete, di *geo-location* e di scambio di dati fra dispositivi, incide profondamente sulle pratiche mobili quotidiane e sulla relazione del *walker* con l'urbano. Come nota Castells, "la nostra esperienza cittadina [...] è un'e-topia, una nuova realtà di incessante interazione, volontaria e non, con i sistemi di informazione online, e sempre più in modalità *wireless*. Lo spazio dei flussi è radicato nello spazio fisico"⁴⁹⁰.

Questi cambiamenti sono anche parte fondamentale della cultura uditiva contemporanea e, anzi, si esprimono inizialmente principalmente in questa sfera: il cellulare può essere considerato il primo dispositivo senza fili ad affermarsi come compagno indispensabile del nuovo nomade urbano. D'altra parte, se le tecnologie audio personali, come proposto da Bull (e sostanzialmente rimarcato da Chambers, Arkette, Thibaud ecc.), permettono al fruitore di organizzare, gestire ed estetizzare la propria relazione con l'urbano, "le più ampie infrastrutture tecnologiche e il contesto informatico in cui ha luogo la *mobile music* sono in gran parte assenti dallo studio dell'ecologia sonora"⁴⁹¹. Le interazioni fra queste ampie dinamiche e la cultura uditiva contemporanea iniziano solo in questi ultimi anni ad essere oggetto di studio. Quali sono le implicazioni della connessione permessa dalle attuali tecnologie audio personali e

⁴⁸⁹ Uno dei primi studi sulle possibilità di ibridazione fra architettura e tecnologie digitali e comunicative e sulle possibilità di trasformazione della città in un insieme di *smart places* collegati alla rete è *City of Bits* di William J. Mitchell: Id., *La città dei bits: spazi, luoghi e autostrade informatiche* (*City of Bits. Space, Place, and the Infobahn*, The MIT Press, Cambridge 1996), Electa, Milano 1997.

⁴⁹⁰ Manuel Castells, "Spazio fisico e spazio dei flussi. Materiali per un'urbanistica della società dell'informazione", cit., p. 59. Castells cita a sua volta William J. Mitchell, *E-topia*, The MIT Press, Cambridge 1999.

⁴⁹¹ David Beer, "Mobile Music, Coded Objects and Everyday Spaces", in *Mobilities*, vol. 5, n. 4, 2010, p. 470 (traduzione mia). pp. 469-484. Beer applica la nozione di "networked logjects" di Dodge e Kitchin (oggetti in grado di registrare aspetti del loro uso e delle loro relazioni e di registrare queste informazioni anche nella rete), all'iPod, all'iPhone e alla maggior parte delle tecnologie audio personali di ultima generazione, mostrando come le pratiche di ascolto personali divengano tracciabili in modo istantaneo e *locational*: "what these musical logjects capture, store and communicate are aspects of the routine 'negotiation' and 'management' of everyday life" (p. 479).

dalla pervasività degli accessi Wi-Fi, Bluetooth, della banda larga sull'esperienza urbana e sul rapporto fra *walker* e città?

4.1.1 Tecnologie networked ed esperienza urbana

*Today, negotiating our daily lives in and through the city involves evermore-subtle maneuvers
between the public and private, the virtual and actual.
The placing and spacing of the urban experience is strewn across radically different
environments.
The gaze of the crowd has been replaced by that of the surveillance camera;
the psychogeographic attractions of the terrain have become a schizogeography of nodes and
networks.*

Mark Shepard⁴⁹²

L'uso di tecnologie audio personali, come abbiamo visto nel capitolo precedente, può essere interpretato come una modalità di “ibridazione” dello spazio attraverso il suono, come una strategia di ridefinizione della propria esperienza urbana attraverso la sovrapposizione al reale di uno spazio-tempo mediato. I dispositivi mobili che stanno prendendo piede negli ultimi anni, però, vanno ben oltre questa possibilità: sono piattaforme mediali che consentono certamente di fruire di testi sonori o audiovisivi *on the move*, ma anche di interagire con le reti, di supportare le comunicazioni interpersonali, di localizzare il nostro movimento nello spazio. In altre parole, le possibilità di ibridazione e di articolazione fra esperienza contestuale ed esperienza mediata permesse dalle tecnologie audio personali come Walkman e lettori MP3 sono moltiplicate dalle attuali piattaforme mobili. Se Kevin Robins può parlare di uno stato di sospensione fra due condizioni – l'esperienza di de-realizzazione e de-localizzazione aperta dalle nuove tecnologie e le nostre esistenze fisiche e localizzate – in relazione agli sviluppi delle tecnologie di informazione e di comunicazione, questa articolazione diviene ancora più evidente quando queste

⁴⁹² Mark Shepard, “Tactical Sound Garden [TSG] Toolkit”, in *306090-09: Regarding Public Space*, Princeton Architectural Press, novembre 2005, molodiez.org/shepard_web.pdf (ultimo accesso 30 novembre 2011), p. 68.

tecnologie divengono mobili, portatili, e pervadono lo spazio urbano⁴⁹³. Oggi interagiamo attraverso le reti e le telecomunicazioni mentre ci spostiamo sui marciapiedi, nelle piazze, nei parchi, nei mezzi di trasporto pubblico riconfigurando radicalmente le forme di mobilità nello spazio urbano.

Nel saggio “How many movements? Mobile Telephones and Transformations in Urban Space” (2005), Caroline Basset offre una prospettiva uditiva su queste dinamiche in relazione all’uso di cellulari negli spazi pubblici:

The spatial economy of mobile telephony is complex, engaging the dynamics not only of virtual space (the bubble into which we speak when we make a connection), but also of the physical space as it comes to be penetrated by virtual space: whenever a mobile is used it connects not two spaces but four or more⁴⁹⁴.

Le tecnologie networked mobili stabiliscono un ponte e un collegamento continuo fra l’esperienza dell’individuo nello spazio urbano e la sua esperienza nello spazio elettronico. L’attraversamento urbano è così ridefinito in una dinamica di abitazione simultanea di spazi-tempi multipli o di uno “spazio ibrido”, processuale, in costante riconfigurazione, in cui virtuale e materiale, globale e locale, collidono. Come evidenziano Kazys Varnelis e Anne Friedberg nel saggio *Place: Networked Place* (2008), “La rete sempre in funzione, sempre accessibile, produce un ampio set di cambiamenti al nostro concetto di luogo, collegando ambienti specifici a un *continuum* globale e, quindi, trasformando il nostro senso di prossimità e di distanza”⁴⁹⁵. Questa esperienza di connessione

⁴⁹³ “Through the development of new technologies, we are, indeed, more and more open to experiences of de-realization and de-localization. But we continue to have physical and localized existences. We must consider our state of suspension between these two conditions”; Kevin Robins, “Cyberspace and the world we live in”, in *Cyberpunk/Cyberspace/Cyberbodies*, Sage, London 1995, p. 3, cit. in Stephen Graham, “The End of Geography or the Explosion of Place? Conceptualizing Space, Place and Information Technology”, cit., p. 172. Questa ibridazione di spazio elettronico e spazio reale può essere interpretata nei termini di “augmented reality” – “physical space overlaid with dynamically changing information [...] in multimedia form [...] and often localized for each user” – come proposto da Lev Manovich; Id., “The Poetics of Augmented Space”, in *Visual Communication*, vol. 5, n. 2, giugno 2006, pp. 219-240, www.manovich.net/.../Augmented_2005.doc (ultimo accesso 3 aprile 2011).

⁴⁹⁴ Caroline Basset, “How Many Movements? Mobile Telephones and Transformations in Urban Space”, in *Sound in Art and Culture, Open*, n. 9, Nai Publishers, 2005, p. 39.

⁴⁹⁵ Kazys Varnelis, Anne Friedberg, “Place: Networked Place”, in Kazys Varnelis (a cura di), *Networked Publics*, cit., <http://networkedpublics.org/book/place> (ultimo accesso 20 novembre 2011, traduzione mia).

costante in movimento, in qualsiasi luogo e in qualsiasi momento, emerge inizialmente con l'affermazione della telefonia mobile – che rende possibile anche nello spazio pubblico, nella strada, durante i percorsi quotidiani, quell'intimità e quel senso di presenza a distanza di cui parla Connor a proposito del telefono – per poi estendersi con gli attuali dispositivi mobili connessi alle reti. Come afferma Adriana de Souza e Silva,

Hybrid spaces arise when virtual communities [...] previously enacted in what was conceptualized as cyberspace, migrate to physical space because of the use of mobile technologies as interface. Mobile interfaces such as cell phones allow users to be constantly connected to the Internet while walking through urban space⁴⁹⁶.

La possibilità di stabilire contatto e connessioni segna la distanza fra tecnologie audio personali e tecnologie networked⁴⁹⁷. La “auditory bubble” di cui parla Bull a proposito del Walkman e del lettore MP3 si trasforma, attraverso il cellulare e le altre tecnologie mobili, in una rete condivisa con una o più persone, in uno o più spazi diversi. In altri termini, l'esperienza urbana è ridefinita da un *continuum* relazionale e interpersonale. L'individuo che attraversa lo spazio urbano è costantemente anche “altrove”; ma questo “altrove” non è un'isola di ascolto solipsistico, come nel caso del Walkman, ma è al contrario definito dalla possibilità costante di stabilire un contatto con altre persone, spazi, dimensioni. Proprio per questo, se Bull poteva paventare la potenziale trasformazione di ogni luogo in “non-luogo” tramite l'ascolto in cuffia, Varnelis e Friedberg, al contrario, considerano i “non-luoghi” di Augé come “un artefatto del passato”⁴⁹⁸: nella contemporaneità la connessione costante impedisce quella solitudine e

⁴⁹⁶ Adriana de Souza e Silva, “From Cyber to Hybrid: Mobile Technologies as Interfaces of Hybrid Space”, in *Space and Culture*, vol. 9, n. 3, p. 261.

⁴⁹⁷ Ma anche fra l'interpretazione di *augmented space* di Lev Manovich e la nozione di “spazio ibrido” di de Sousa e Silva: mentre Manovich concettualizza l'*augmented reality* come una sovrapposizione di informazioni multimediali dinamiche allo spazio fisico (di cui tre esempi portanti sono le tecnologie di videosorveglianza, che trasformano lo spazio fisico, ma anche gli abitanti, in dati, le tecnologie mobili, che invece trasmettono dati agli utenti in movimento nello spazio fisico, e gli schermi urbani, che mostrano ai passanti informazioni e contenuti digitali), de Sousa e Silva enfatizza, al contrario, il ruolo della comunicazione e dell'interazione sociale nella costruzione dello “spazio ibrido” materializzato dalle reti sociali sviluppate contemporaneamente nello spazio fisico e digitale; Lev Manovich, “The Poetics of Augmented Space”, cit.

⁴⁹⁸ Kazys Varnelis, Anne Friedberg, “Place: Networked Place”, cit.

quell'isolamento che, per Augé, è alla base dell'esperienza surmoderna. Nel saggio intitolato "The Mobile Effect" (2005) – che sin dal titolo si propone di dialogare con la nozione di "Walkman effect" di Hosokawa – Drew Hemment stabilisce una differenza paradigmatica fra tecnologie audio personali e cellulari: se il Walkman può essere considerato come metonimia dell'individualismo degli anni Ottanta, i cellulari, al contrario, "potrebbero rappresentare la connessione delle società globali contemporanee"⁴⁹⁹.

Nonostante questo cambiamento di paradigma, però, la pervasività dell'uso di tecnologie mobili nello spazio urbano sembra piuttosto amplificare i timori legati alla sparizione di quel confronto con l'alterità e di quelle possibilità di stabilire relazioni interpersonali nello spazio pubblico già emerse in relazione al Walkman. Avvolti nel nostro rassicurante "bozzolo" telematico, possiamo mantenerci in costante contatto con le persone che già conosciamo, trasformando la strada in un salotto, in un territorio di scambi e conversazioni private⁵⁰⁰. Pur addensando le reti di relazioni interpersonali che vengono intrattenute nello spazio pubblico, i cellulari e le tecnologie networked creano in realtà una "radicale estensione della sfera privata in quello che era lo spazio pubblico a spese delle funzioni pubbliche di quello spazio"⁵⁰¹. Se lo spazio pubblico sembra essere soggetto a una crescente erosione di fronte alla privatizzazione e lottizzazione di strade, piazze, parchi che da più di un secolo è al centro della riflessione teorica sullo spazio urbano, le nuove pratiche networked finiscono per acuire questi processi estendendo la sfera del sé in quella pubblica.

Nell'era di Internet, l'interazione con la "differenza" alla base della cultura urbana sembra poi essere minacciata anche da un'altra tendenza: la creazione di nicchie e gruppi ristretti basati su interessi specializzati, piuttosto che sulle

⁴⁹⁹ Drew Hemment, "The Mobile Effect", in *Convergence: the International Journal of Research into New Media Technologies*, vol. 11, n. 2, 2005, pp. 32-40. Per la nozione di "Walkman effect" di Hosokawa, si veda il Capitolo 3, sottoparagrafo 3.1.1 *Tecnologie audio personali ed esperienza urbana*.

⁵⁰⁰ Nel suo studio sull'uso dei cellulari da parte dei teenagers giapponesi, Ichiyo Habuchi chiama "telecocoon" (traducibile in italiano con l'espressione "tele-bozzolo") il flusso comunicativo costante fra amici o innamorati che, avvalendosi del cellulare e della rete, li mantiene in continuo contatto. Id., "Accelerating Reflexivity", in Mimi Ito, Daisuke Okabe, Misa Matsuda (a cura di), *Personal, Portable, Pedestrian: Mobile Phones in Japanese Life*, The MIT Press, Cambridge 2005.

⁵⁰¹ Eric Kluitenberg, "The Poetics of Hybrid Space. Changing Spatial Sensibilities and Ubiquitous Mediatization", cit., p. 240 (traduzione mia).

relazioni di prossimità⁵⁰². Pur aumentando le possibilità di incontro e scambio con sconosciuti, questa tendenza finisce per ridurre esponenzialmente le possibilità di interagire con l'alterità permettendoci invece di rinchiuderci in una rassicurante trama di relazioni interpersonali fondate sulla condivisione di interessi, stili di vita, istanze sociali o politiche⁵⁰³.

In realtà, più in generale, è la nozione stessa di spazio pubblico ad essere ridefinita. Come nota Mark Shepard, "Lo spazio pubblico non è più la geografia della sfera pubblica"⁵⁰⁴. All'interpretazione "pessimista", che vede nelle tecnologie mobili un ulteriore elemento di disgregazione delle relazioni sociali nello spazio urbano, si affiancano altre letture: numerosi teorici sottolineano il ruolo delle tecnologie di comunicazione come luogo di incontro nello spazio elettronico che diviene preludio all'azione diretta nello spazio urbano⁵⁰⁵ ma, soprattutto, come terreno stesso di espressione della sfera pubblica, del confronto, dello scambio e della condivisione "dal basso". Se interpretiamo lo spazio pubblico come spazio discorsivo in cui si esprime la sfera pubblica, risulta evidente che le reti di telecomunicazione e informazione assumono un ruolo

⁵⁰² Chris Anderson ha analizzato l'attuale disgregazione e frammentazione del mercato mediale in un insieme di nicchie specializzate. Anderson analizza la possibilità, con l'avvento di Internet, di ricavare maggiori guadagni vendendo prodotti "coda lunga" (prodotti di nicchia o specializzati che normali librerie e negozi mediali non potrebbero permettersi di tenere in vendita per la scarsa richiesta) piuttosto che *bestsellers* che, singolarmente, permettono vendite più frequenti. Si veda: Chris Anderson, *The Long Tail: Why the Future of Business Is Selling Less of More*, Hyperion, New York 2006. Come afferma Ito, "While debates on globalization [...] suggested that interconnection would lead to the homogenization of culture, in the Internet era the opposite appears to be the case"; Mizuko Ito, "Introduction", cit., p. 10.

⁵⁰³ Come nota Ito, "in the blogosphere, this tendency has been criticized as creating an echo chamber: bloggers and audiences are connecting, at greater frequency and fidelity, with people who share their opinions, relying less on the standards of neutrality espoused by the mainstream press"; Mizuko Ito, "Introduction", cit., p. 10. Una tendenza simile si riscontra anche nei *social network* in cui gli utenti scambiano contenuti e opinioni con sconosciuti a cui sono però legati da interessi specifici.

⁵⁰⁴ Martijn de Waal, "Interview with Mark Shepard: 'critical design', architecture, urbanism and location based media", in *The Mobile City*, 3 luglio 2009, <http://www.themobilecity.nl/2009/07/03/interview-with-mark-shepard-some-central-ideas-for-the-critical-design-of-locative-media-urban-computing/> (ultimo accesso 21 giugno 2011).

⁵⁰⁵ Marc Tuters [Marc Tuters, "The Locative Commons: Situating Location-Based Media in Urban, Public Space", in *Futuresonic 04, Mobile Connection Conference*, 2004, http://www.futuresonic.com/futuresonic/pdf/Locative_Commons.pdf (ultimo accesso 24 novembre 2011)] porta l'esempio dei Flash Mobs, ma queste possibilità sono sempre più evidenti alla luce delle modalità di canalizzazione dell'attenzione e della partecipazione alla base delle manifestazioni e delle proteste più recenti. Su questo tema si veda: Howard Rheingold, *Smart mobs: tecnologie senza fili, la rivoluzione sociale prossima ventura (Smart Mobs: The Next Social Revolution)*, Basic Books, New York 2003), Cortina, Milano 2003.

sempre più importante e che i *social networks* e altre piattaforme di condivisione online spesso sostituiscono la strada come luogo di incontro e scambio di informazioni e di opinioni. Ci troviamo di fronte, in sintesi, a una sfera pubblica ibrida:

The public domain of the 21st century is no longer defined simply by material structures such as streets and plazas. But nor is it defined solely by the virtual space of electronic media. Rather, the public domain now emerges in the complex interaction of material and immaterial spaces⁵⁰⁶.

Incorporando molte delle trasformazioni del panorama mediale contemporaneo e, in primo luogo, il carattere partecipativo dei nuovi media, le tecnologie interconnesse possono diventare terreno di pratiche di condivisione e collaborazione diffusa e generalizzata. Per utilizzare la terminologia elaborata da Kazys Varnelis e dal suo gruppo di ricerca, gli utenti si trasformano in “networked publics”. Se già per de Certeau l’uso e il consumo sono istanze tutt’altro che passive, per Mizuko Ito,

Networked publics takes this further; now publics are communicating more and more through complex networks that are bottom-up, top-down as well as side to side. Publics can be reactors, (re)makers and (re)distributors, engaging in shared culture and knowledge through discourse and social exchange as well as through acts of media reception⁵⁰⁷.

Questa riconfigurazione della ricezione come prassi attiva e creativa – che è in stretta relazione con l’accessibilità di hardware, software ma anche delle infrastrutture di rete – trasforma il pubblico in produttore e distributore di contenuti e normalizza la condivisione, il *remix* e l’appropriazione come pratiche

⁵⁰⁶ Scott McQuire, “The Politics of Public Space in the Media City”, in *First Monday*, n. 4, 2006, <http://www.firstmonday.org/htbin/cgiwrap/bin/ojs/index.php/fm/article/view/1544/1459> (ultimo accesso 23 novembre 2011).

⁵⁰⁷ Mizuko Ito, “Introduction”, in Kazys Varnelis (a cura di), *Networked Publics*, The MIT Press, Cambridge-London 2008, p. 3. Si veda anche la nozione di “participatory media culture” di Henry Jenkins: Id., *Cultura convergente (Convergence Culture. Where Old and New Media Collide)*, New York University Press, New York 2006), Apogeo, Milano 2007.

culturali diffuse e allargate⁵⁰⁸. In questo contesto, l'autorialità è sempre più condivisa e aumentano le piattaforme di creazione e produzione collettiva sull'esempio delle Wiki, attraverso modalità che Yochai Benkler definisce di "commons-based peer production"⁵⁰⁹.

Le tecnologie mobili interconnesse, quindi, consentono al fruitore di abitare e oscillare incessantemente fra due spazi: quello fisico che attraversa e quello elettronico a cui è in costante connessione. Quest'ultimo può divenire occasione di scambio e interazione con "altri" che si trovano fisicamente lontani, può diventare il primo passo per forme di partecipazione attiva alla sfera pubblica, può costituire una piattaforma di condivisione o riappropriazione di contenuti informativi e mediali, oppure rinchiudere l'individuo in un rassicurante *telecocoon*. In ogni caso, come l'avvento delle tecnologie di informazione e comunicazione attuali non ha sancito la morte della città, allo stesso modo, la presenza in rete non annulla la presenza nello spazio fisico: ci troviamo di fronte, piuttosto, a una forma di abitazione multipla, che non esclude affatto il contesto attraversato ma tende a ibridarlo. Come affermano Kazys Varnelis e Anne Friedberg,

The key technological devices that shapes our lives – telephone and computers as well as the telematic networks that connect them – are now mobile, free of specific context but still implicated in situational contexts, coloring those situations just as those situations color their contexts in turn⁵¹⁰.

⁵⁰⁸ Come mostra l'affermazione di pratiche di distribuzione *peer-to-peer* (P2P) e le forme di comunicazione *many-to-many* che, nell'attuale "convergence culture", si giustappongono ai tradizionali modelli del *broadcasting* e della comunicazione *one-to many* caratteristici di radio e televisione. Queste tendenze culturali trovano una manifestazione privilegiata (e precoce) nelle pratiche artistiche: si veda Nicolas Bourriaud, *Postproduction. Come l'arte riprogramma il mondo* (*Postproduction. Culture as Screenplay: How Art Reprograms the World*, Lukas & Sternberg, New York 2002), Postmedia, Milano 2003. Sul *peer-to-peer* si veda anche Roberto Braga (a cura di), "Copy That! Pirateria e proprietà intellettuale nelle industrie culturali", speciale di *Cinergie. Il cinema e le altre arti*, n. 21, marzo 2011, pp. 50-62.

⁵⁰⁹ Yochai Benkler, *The Wealth of Networks: How Social Production Transforms Market and Freedom*, Yale University Press, New Haven 2006, http://www.benkler.org/Benkler_Wealth_Of_Networks.pdf (ultimo accesso 20 novembre 2011).

⁵¹⁰ Kazys Varnelis, Anne Friedberg, "Place: Networked Place", cit.

4.1.2 *Locative media*

Nel caso dei *locative media* e dei sistemi di *geo-location* questa articolazione delle reti al contesto diviene prioritaria. Il termine *locative media* – coniato nel 2003 dall'artista e media attivista Karlis Kalnins per indicare i processi di “annotazione” digitale dello spazio fisico attraverso la combinazione di GPS, Wi-Fi o RFID e poi adottato dal Locative Media Workshop organizzato a Latvia nel luglio dello stesso anno⁵¹¹ – indica l'integrazione sui dispositivi mobili di sistemi di geo-referenziazione che permettono di stratificare spazi materiali con dati elettronici.

Da una parte i Geographic Information Systems (GIS), inizialmente ad esclusivo uso governativo e militare, sono diventati di uso comune, consentendo di creare mappe e rappresentazioni cartografiche sulla rete o di aggiungere informazioni su quelle esistenti. Dall'altra, le tecnologie GPS consentono di tracciare i movimenti del *walker* nello spazio urbano e di inviare informazioni, comunicazioni e contenuti digitali ai dispositivi mobili sulla base della sua posizione negoziando, quindi, fra spazio fisico e spazio elettronico e fra spazio locale e globale. I *locative media*, in questo modo, fungono da interfaccia, da finestra, fra queste due sfere: non solo lo spazio digitale ha accesso diretto in quello fisico, ma le esperienze spaziali sono, a loro volta, convertite in dati digitali e proiettate nelle reti.

Sono sempre più numerosi i cosiddetti “location-based information services” che forniscono informazioni personalizzate a seconda della posizione dell'utente, rivelando, da una parte, i rischi legati alla commercializzazione dell'esperienza urbana e la fine delle possibilità di improvvisazione (si pensi ai servizi di navigazione, alle guide turistiche location-aware, ecc.) e, dall'altra, le possibilità di sorveglianza e monitoraggio continuo dei nostri movimenti nello spazio⁵¹². Per Kluitenberg, “Ciò che i *locative media* tentano di imporre allo

⁵¹¹ Anne Galloway, Matthew Ward, “Locative Media As Socialising And Spatializing Practice: Learning From Archaeology”, in Drew Hemment (a cura di), *Locative Media Special*, LEA, vol. 14, n. 3, 2006, http://leoalmanac.org/journal/vol_14/lea_v14_n03-04/asant.html (ultimo accesso 23 novembre 2011).

⁵¹² Esistono numerosi esempi di audioguide *location-aware* attualmente sul mercato. Questi prodotti traducono nel campo dei *locative media* le istanze e le motivazioni alla base delle

scorrere erratico della vita quotidiana è un ordine rigoroso di determinazione spaziale. Tutte le ambiguità del luogo devono essere cancellate⁵¹³. Ogni oggetto e ogni luogo assumono delle coordinate cartografiche precise e vengono convertiti nell'astrazione della mappa. Ogni possibilità di perdersi e lasciarsi andare alle sollecitazioni dell'ambiente viene eliminata e lo spostamento quotidiano è riportato a una rigida griglia di rigore ed efficienza. Controllo e pianificazione si configurano come il contraltare delle possibilità informative dei *locative media*, ponendo le basi di una irregimentazione cartesiana dei parametri dell'esperienza spaziale e, al contempo, di una incombente minaccia di continua e ubiqua "tracciabilità"⁵¹⁴.

Nel saggio "Trace: Mapping The Emerging Urban Landscape" (2006), Alison Sant afferma:

Digital networks and wireless technologies are radically reforming the contemporary notions of urban place. As network technologies move away from their hardwired roots, they are activating an urban dynamic that is no longer based on referencing static landmarks, but on a notion of the city in which spatial references become events⁵¹⁵.

Questa visione temporale delle geografie urbane, come collisione e sovrapposizione di eventi piuttosto che di oggetti, richiama l'interpretazione uditiva della città che abbiamo esplorato nel secondo capitolo e la fluidità dell'esperienza urbana attraverso il percorso. Allo stesso tempo, la connettività che caratterizza il soggetto networked sembrerebbe avvicinarsi all'interpretazione

audioguide che abbiamo esaminato nel terzo capitolo aggiungendo, però, la possibilità di tracciare i movimenti dell'utente nello spazio urbano e di fornire quindi informazioni personalizzate in relazione alla sua posizione geografica. La minaccia di una telesorveglianza continua e a distanza è al centro di numerosi contributi teorici, ma anche di molte pratiche estetiche. Alcune applicazioni per iPhone *location-aware* sono analizzate da Marzia Morteo in relazione alla nozione di Augmented Reality in Id., "Augmented Reality and iPhone Applications. Narration, Mobile Devices and Urban Space", in Elena Biserna, Precious Brown (a cura di), *Cinema, Architecture, Dispositif*, Campanotto, Pasian di Prato (UD) 2011, pp. 91-96.

⁵¹³ Eric Kluitenberg, "The Poetics of Hybrid Space. Changing Spatial Sensibilities and Ubiquitous Mediatization", cit., p. 244.

⁵¹⁴ Come afferma Manovich, "the delivery of information to users in space, and the extraction of information about those users, are closely connected. Thus, *augmented space is also monitored space*"; Lev Manovich, "The Poetics of Augmented Space", cit.

⁵¹⁵ Alison Sant, "Trace: Mapping The Emerging Urban Landscape", in Drew Hemment (a cura di), *Locative Media Special*, LEA, vol. 14, n. 3, 2006, http://leoalmanac.org/journal/vol_14/lea_v14_n03-04/asant.html (ultimo accesso 23 novembre 2011).

relazionale del sé al centro degli studi afferenti ai *sound studies* suggerendo un parallelismo più ampio fra la letteratura sui media e quella sull'ascolto⁵¹⁶.

Nei prossimi paragrafi esploreremo alcune delle linee di ricerca intraprese dagli artisti per articolare percorsi sonori e dispositivi uditivi di esplorazione dello spazio urbano attraverso un'ibridazione dello spazio fisico con quello elettronico.

4.2 Networked Audio Walks

*Real space can be marked and demarcated invisibly.
What was once the sole preserve of builders, architects and engineers falls into the hands of
everyone: the ability to shape and organise the real world and the real space.*

Ben Russell⁵¹⁷

Negli ultimi dieci anni le pratiche estetiche che si avvalgono di *locative media* e tecnologie *wireless* interconnesse si sono progressivamente affermate nella scena artistica (anche in relazione a un progressivo esaurimento delle ricerche riconducibili alla Net art) abbracciando le possibilità, indagando i limiti e sondando gli usi sociali e culturali delle nuove pratiche mobili⁵¹⁸. Molti dei progetti di artisti, hackers e sviluppatori in questo ambito amplificano o sabotano, in modalità e con intensità diverse, le modalità d'uso delle tecnologie networked nella sfera quotidiana. Le possibilità di interazione e connessione a distanza, le occasioni collaborative e di condivisione della rete, il legame fra contenuti mediali e luoghi urbani divengono assi portanti di progetti che mirano a integrare

⁵¹⁶ Per Brandon LaBelle, "the study of sound and, by extension, forms of sound practice are intensely relevant to probing the contemporary condition and its recent history. For the dissolution of borders through listening, and the dispersed subjectivity of acoustical experience, echo with the networked globalization founded in telecommunications". È questa omologia a motivare la proposta, da parte di Brandon LaBelle, di un paradigma interpretativo uditivo come modello epistemologico aderente alla condizione contemporanea a cui abbiamo accennato nel II Capitolo. Brandon LaBelle, *Background Noise: Perspectives on Sound Art*, cit., p. 248; su questo aspetto si veda più in generale il capitolo "Global Strings: Interpersonal and Network Space", pp. 245-250.

⁵¹⁷ Ben Russell, "Headmap Manifesto", 1999, cit. in Marc Tuters, Kazys Varnelis, "Beyond Locative Media", *Leonardo*, vol. 39, n. 4, 2006, p. 357. pp. 357-363.

⁵¹⁸ Fra le prime mostre espressamente dedicate all'uso artistico di tecnologie mobili, *wireless* e *locative* è da ricordare *Mobile Connections* a cura di Drew Hemment all'edizione del 2004 del Futuresonic festival di Manchester.

e a far collidere spazio fisico e spazio virtuale nella navigazione dello spazio urbano⁵¹⁹.

Le possibilità di ibridazione fra lo spazio delle reti e quello geografico aprono un ventaglio notevole di possibilità all'azione estetica, ma sembrerebbe possibile stabilire una prima e fondamentale dicotomia a partire dal contesto in cui viene esperito l'intervento. A una territorializzazione della rete, che corrisponde a una "augmentation" dello spazio elettronico attraverso dati geografici, si oppone la strategia opposta, in cui è lo spazio elettronico ad infiltrarsi all'interno di quello fisico⁵²⁰.

Sono numerosi i progetti che, attraverso mappe consultabili, integrabili o collaborative, delocalizzano la fruizione di processi, azioni o interventi urbani sulla rete riterritorializzandola nello spazio elettronico. Questi progetti, da una parte, sembrano accogliere la definizione della navigazione in rete come *flânerie* e, dall'altra, spesso sfruttano le possibilità di accesso e di partecipazione offerte dal Web 2.0⁵²¹.

Rezos/Prayers (2007-11) dell'artista spagnola Dora Garcia è uno dei progetti più interessanti e stratificati in questo ambito⁵²². Nella prima esecuzione

⁵¹⁹ Nella presente ricerca ci occuperemo dei progetti che vertono sul camminare e che coinvolgono direttamente il fruitore in percorsi o esplorazioni spaziali; per una analisi più ampia dell'uso di tecnologie *mobile* e *networked* nel campo della *sound art* si vedano: Frauke Behrendt, *Handymusik. Klangkunst und 'mobile devices'*, Epos, Osnabrück 2005; sull'ambito della *mobile music* si veda Id., "From Calling a Cloud to finding the Missing Track: Artistic Approaches to Mobile Music", in *Mobile Music Technology. Second International Workshop*, Vancouver, 25 maggio 2005, www.sics.se/fal/events/mobilemusic/papers/Behrendt_mmt05.pdf (ultimo accesso 4 luglio 2011) e gli atti del convegno pluriennale *Mobile Music Workshop* organizzato, fra gli altri, da Atau Tanaka, Frauke Behrendt e Lalya Gaye, dedicato al tema: il volume degli atti della quinta edizione, tenutasi a Vienna nel 2008 sono pubblicati alla pagina: <http://www.mobilemusicworkshop.org/> (ultimo accesso 7 luglio 2011).

⁵²⁰ Se Manovich interpreta l'infiltrazione dello spazio elettronico in quello fisico con la nozione di "augmented space", sembra possibile applicare questa stessa definizione nel caso opposto, quando cioè sono le coordinate geografiche dello spazio fisico a infiltrarsi nello spazio di Internet. Tristan Thielmann si riferisce a questa opposizione con i termini di "locative media" e "mediated localities": Id., "Locative Media and Mediated Localities: An Introduction to Media Geography", in *Aether. The Journal of Media Geography*, vol. 5, marzo 2010, pp. 1-17, http://130.166.124.2/~aether/pdf/volume_05a/introduction.pdf (ultimo accesso 3 dicembre 2011).

⁵²¹ Sulla navigazione come *flânerie* si veda: Maren Hartmann, *Technologies and Utopias. The Cyberflaneur and the Experience of "Being Online"*, Reinhard Fischer, München 2004.

⁵²² Il progetto è stato realizzato finora a Madrid (2007), a Cartagena de Indes (2007), a Katowice (2008), a Gerusalemme (2009) e a Bristol (2011). Una ulteriore versione del lavoro, *Praying the Audience*, è stata realizzata all'interno di una sede espositiva, a Bristol. Le tracce sono accessibili sul sito dell'artista: <http://www.doragarcia.net/> (ultimo accesso 24 novembre 2011).

del lavoro a Madrid, dieci performers si aggirano in diversi quartieri della città dalle 7 del mattino a mezzanotte. I performers descrivono incessantemente tutto ciò che vedono e sentono nei dintorni e, recitando con tonalità da preghiera, registrano questo diario/archivio sonoro della loro esperienza urbana. Come afferma l'artista,

It is important that the “prayer” not being interrupted and that the people who casually meet the performer be aware they they are being integrated into a narrative structure (merely thorough hearing how they are described, they themselves and what they are doing, and thorough knowing that the description is being recorded)⁵²³.

REZOS / PRAYERS

10 DOCUMENTOS DE AUDIO GRABADOS EL 1 DE FEBRERO DEL 2007 EN MADRID

MP3	▶	METRO LÍNEA 1 PLAZA DE CASTILLA - CONGOSTO	07:00 - 08:00	DOWNLOAD
MP3	▶	OBRAS DE LA M30	09:00 - 10:00	DOWNLOAD
MP3	▶	MINISTERIO DEL INTERIOR - AUDIENCIA NACIONAL	10:00 - 11:00	DOWNLOAD
MP3	▶	TORRE PICASSO	11:00 - 12:00	DOWNLOAD
MP3	▶	PLAZA CIBELES	12:00 - 13:00	DOWNLOAD
MP3	▶	INSTITUTO DE EDUCACIÓN SECUNDARIA SAN ISIDRO, C/	13:30 - 14:30	DOWNLOAD
MP3	▶	ASCENSORES DEL EDIFICIO ESPAÑA, PLAZA DE ESPAÑA	14:30 - 15:30	DOWNLOAD
MP3	▶	PÚBLICO FRENTE AL GUERNICA MNCARS	18:00 - 19:00	DOWNLOAD
MP3	▶	CAFÉ GIJÓN Y PASEO DE RECOLETOS	20:00 - 21:00	DOWNLOAD
MP3	▶	PLAZA DE CHUECA, INFANTAS, GRAN VÍA	22:00 - 23:00	DOWNLOAD

Atención!! Sólo hasta 5 audios simultáneamente.

El 1 de febrero del 2007, entre las 07:00 y las 00:00, diez performers, distribuidos en diez puntos diferentes de Madrid a diferentes horas del día, describen sin cesar todo aquello que ven y oyen en el lugar y el momento en que se encuentran, y esta descripción incesante, recitada como un rezo, es registrada individualmente por cada performer, creando un archivo de audio de una hora de duración. La descripción recitada consiste tanto en descripción de personas, situaciones, actitudes, acontecimientos, como de edificios, estructuras, trayectorias, actividades, rutinas, objetos, atmósferas, circunstancias, sonidos, olores e incluso impresiones, deducciones e intuiciones del sujeto que describe o narra. Lo importante es que el “rezo” no se interrumpa y que las personas que casualmente se encuentren con el performer sean conscientes de que están siendo integradas en una estructura narrativa (por el simple hecho de oír cómo son descritas, ellas y lo que hacen, y saber que esta descripción está siendo registrada). Las pistas de audio creadas por los “performers” o “rezadores”, pueden ser escuchadas, descargadas y combinadas entre sí utilizando la estructura que aparece arriba, permitiendo al visitante reproducir en cierta manera la complejidad de la experiencia producida y vivida por el performer.



Fig. 28: Dora Garcia, *Rezos/Prayers*, 2007, Madrid.
Sito web in cui è possibile ascoltare le tracce. Courtesy of the artist.

Il lavoro si pone in linea con la ricerca della Garcia, interessata ad indagare il rapporto fra artista, opera e pubblico e i limiti e le convenzioni che separano finzione e realtà. In *Prayer*, la relazione fra performer e passanti avviene nello spazio urbano attraverso una presenza fisica, ma l'intervento viene poi fruito attraverso la rete, in un sito internet in cui immagini e mappe dei luoghi in cui si è svolta la performance sono giustapposti alla registrazione (fig. 28). Le tracce sonore possono essere scaricate o ascoltate in linea e sovrapposte fra loro

⁵²³ Dora Garcia, <http://www.doragarcia.net/rezos/jerusalem/> (ultimo accesso 24 novembre 2011).

restituendo la complessità e la stratificazione dell'esperienza urbana dei performers.

Streetscape di Iori Nakai, che si è aggiudicato una menzione speciale all'Ars Electronica Prize del 2003, sembra invece un'estensione tecnologica delle mappature e delle registrazioni del World Soundscape Project. Si tratta di un dispositivo che consente di esplorare il *soundscape* di un sito scorrendo la penna su di un *tablet*: tracciando una mappa sullo schermo, emergono suoni registrati nel contesto corrispondente che possono essere ascoltati in cuffia. In questo lavoro prevale una articolazione dell'esperienza mediata e di quella *in situ*, al punto che scorrere la penna sulla mappa diviene “quasi come” camminare nella città: “Solitamente le penne per tablet sono usate per ‘disegnare’ figure sul computer, ma in *Streetscape* permettono di ‘camminare’ ascoltando i suoni della città, e di esperire la stretta connessione fra mappa e i suoni”⁵²⁴. Questo progetto non utilizza la rete come contesto di fruizione ma, piuttosto, un dispositivo interattivo.

Le possibilità di collaborazione e condivisione permesse dal Web 2.0 sono invece ampiamente sfruttate in una nutrita serie di progetti basati sulla mappatura sonora collettiva degli spazi urbani. I progetti di questo tipo sono ormai molto numerosi e, solitamente, uniscono tracce di *field recordings* raccolte collettivamente a una mappa online permettendo di esplorare il paesaggio sonoro di un luogo attraverso la rete e di contribuire al database sonoro (fig. 29)⁵²⁵.

⁵²⁴ Ars Electronica Prize 2003, sito web: http://90.146.8.18/en/archives/prix_archive/prix_projekt.asp?iProjectID=12478# (ultimo accesso 24 novembre 2011).

⁵²⁵ Uno dei progetti più articolati è *Sound Transit*, realizzato dagli artisti Derek Holzer e Marc Boon, un sito collaborativo di *field recording* con licenza Creative Commons che presenta un'interfaccia simile a quella di una compagnia aerea: l'ascoltatore può scegliere un luogo di partenza e un luogo di arrivo prenotando un viaggio attraverso un database di 2000 registrazioni realizzate da più di quattrocento artisti in tutto il mondo: <http://turbulence.org/soundtransit/search/>. Per molte delle principali città internazionali sono state realizzate mappe sonore fra cui: Sound Seeker, New York, <http://fm.hunter.cuny.edu/nysae/nysoundmap/soundseeker.html>, Montreal: <http://www.montrealsoundmap.com/?lang=en>, Toronto: <http://torontosoundmap.com/>, Madrid: <http://www.madridsoundscape.org/>. Alcuni di questi progetti sono stati realizzati anche in Italia: Sound Map Taranto Sonora SonorApulie, <http://sonorapulie.altervista.org/mappasonora.html>; Firenze Sound Map, <http://sonorapulie.altervista.org/mappasonora.html> e Bolognoise: <http://bolognoise.org/>. Esistono poi alcuni progetti internazionali come Sound City, <http://www.soundcities.com/> e Aporee Sound Map, <http://aporee.org/maps>. Soundcities include il progetto *Sound walks*, creato da Jakob Hougaard Andersen nel 2008, che, come *Streetscape*, permette di effettuare passeggiate sonore virtuali da remoto esplorando la mappa online: <http://www.daimi.au.dk/~u042689/soundwalks/info.php> (ultimo accesso 24 novembre 2011).

Questi progetti di mappatura manifestano una linea di continuità con le esperienze di *field recording* e catalogazione del *soundscape* portate avanti all'interno del World Soundscape Project in cui, allo stesso modo, l'esplorazione uditiva dello spazio è registrata su supporti audio e fruita "in differita" e in un altro contesto, in questo caso lo spazio delle reti⁵²⁶. Pur nel continuo divenire e nel carattere *in progress* che caratterizzano quelle che potremmo chiamare cartografie 2.0⁵²⁷, il flusso sonoro è bloccato in una registrazione e ancorato a una rappresentazione statica dell'ambiente urbano (la mappa) e, allo stesso tempo, lo schermo e le cuffie divengono il luogo della fruizione, eliminando la centralità del corpo nell'esperienza dello spazio urbano.

Fig. 29: Taranto Sonora/SonorApuliae, Mappa sonora di Taranto, 2010.

Molti progetti ribaltano invece la logica della "decontestualizzazione" proponendo – come nelle passeggiate di Christina Kubisch e Janet Cardiff – esperienze di esplorazione dello spazio *in situ*. La sovrapposizione al reale di un universo sonoro in diretto rapporto con l'ambiente continua nell'uso di tecnologie networked ma (come la datazione dei lavori renderà evidente), non si tratta di una linea di progressione che vede la graduale affermazione di tecnologie sempre più aggiornate: l'uso di tecnologie connesse e di *locative media*, piuttosto, si affianca all'uso di tecnologie audio personali nella ricerca estetica contemporanea con esiti in diversi casi paragonabili sul piano esperienziale. In molti di questi lavori ritroviamo, infatti, delle linee di continuità ma anche, come vedremo, interessanti spostamenti rispetto alle passeggiate che abbiamo analizzato nel capitolo precedente.

L'esplorazione nello spazio attraverso un filtro narrativo alla base delle *Audio walks* di Janet Cardiff è al centro di *Itinerant*, un progetto dell'artista Teri

⁵²⁶ Per una discussione più approfondita sui rapporti fra esperienze partecipative nello spazio urbano e processi di riterritorializzazione in rete o su altri supporti si veda il Capitolo V, paragrafo 5.1 "Artista mobile vs fruitore mobile".

⁵²⁷ Jeremy W. Crampton, "Cartography: maps 2.0", in *Progress in Human Geography*, vol. 33, n. 1, pp. 91-100.

Rueb realizzato a Boston nel 2005 e commissionato da Turbulence.org⁵²⁸. L'ascoltatore, dopo aver ritirato cuffie e palmare, si trova a vagare attraverso le strade di Boston Common e dintorni immerso in una narrativa discontinua in cui frammenti tratti da *Frankenstein* di Mary Shelley vengono portati in vita dalla colonna sonora insieme a suoni ambientali e brani narrativi scritti dall'artista stessa e recitati da più voci. Ogni traccia condensa pensieri e meditazioni legate al luogo e allo spostamento, al territorio e alla mobilità. Si moltiplicano, nel lavoro della Rueb, i riferimenti stessi alla tecnologia: *Frankenstein* è anche la storia dei conflitti fra sapere tecno-scientifico e natura umana e l'andare e venire delle tracce sonore in relazione alla propria posizione aumenta la consapevolezza della densità tecnologica dell'ambiente urbano contemporaneo e delle possibilità di continua sorveglianza a cui siamo soggetti. Le modalità operative si avvicinano a quelle di *Linked* di Graeme Miller ma la trasmissione radio è sostituita da un sistema GPS: il fruitore capta le tracce sonore muovendosi nello spazio e avvicinandosi ai punti di trasmissione selezionati.

While the system itself is easily functional and navigable, the experience of it is messy, uncertain and liquid. It addresses a place of unified publicness – the Boston Common – as a multiplicity, a heterogenous space of shifting boundaries, contradictory narratives and displaced persons⁵²⁹.

L'esperienza dell'ascoltatore, come evidenzia questo commento dell'artista Catherine D'Ignazio, si avvicina a quella delle passeggiate della Cardiff, ma il suo controllo sulla dimensione spazio-temporale è maggiore. La passeggiata è costruita in modo tale che, sebbene esista un inizio e una fine prestabilita, possa essere esperita nel tempo e nei modi prescelti, nella sua

⁵²⁸ Teri Rueb è una delle prime e più note artiste ad aver lavorato con i *locative media* dalla fine degli anni Novanta. In altre *sound walks* la fictionalizzazione del reale alla base di *Intinerant* si mescola con un approccio storico che mira ad indagare la dimensione diacronica del luogo, come in *Core Sample* (2007). Si vedano: Jeremy Hight, "Interview with Teri Rueb", in *Leonardo Electronic Almanac*, Febbraio 2011; Katja Kwastek, "Geopoetics: Aesthetic Experience in the Works of Stefan Schemat and Teri Rueb", in Francisco J. Ricardo (a cura di), *Literary Art in Digital Performance. Case Studies in New Media Art and Criticism*, Continuum, New York-London 2009, pp. 84-108.

⁵²⁹ Catherine D'Ignazio, "A Case for Boston as a Liquid not a Solid", in *rhizomes*, n. 13, autunno 2006, <http://www.rhizomes.net/issue13/dignazio/index.html> (ultimo accesso 25 novembre 2011).

interezza come solo in alcune parti, frammentando la narrazione lineare delle *audio walks*. Come afferma l'artista,

I wanted to explicitly engage the participant's physical movement, shifting perspective, and interaction with the surrounding environment as a primary force in creating tension in the work. The participant's movement through the city physically generates the story as it triggers sound playback⁵³⁰.

È il movimento dell'ascoltatore nello spazio urbano a generare lo sviluppo narrativo e l'ordine stesso delle tracce sonore attivate, enfatizzando la sua relazione fisica e corporea al contesto⁵³¹.

Le possibilità generative dei *locative media* sono portate alle estreme conseguenze da alcuni progetti degli artisti Jeff Knowlton, Naomi Spellman e Jeremy Hight che propongono un'esperienza di "location aware interactive narrative". Il primo di questi progetti è *34 North 118 West*, realizzato a Los Angeles nel 2002, e si avvale di tabletPC e GPS per creare una narrazione interattiva. In questo lavoro prevale la volontà di sovrapporre al reale un archivio effimero e impalpabile del passato del luogo, come in *Linked* e negli altri progetti di questo tipo che abbiamo analizzato nel terzo capitolo:

Like ether, the air around you pulses with spirits, voices, and sounds. Streets, buildings, and hidden fragments tell a story. [...] It is a sort of "narrative archeology" unearthing the stories of forgotten lives in the urban space. Visible on the screen is a map with easily identifiable trigger points for story segments performed by voice actors. Trigger points for sound effects are hidden, left to be discovered as the user walks through the city. In this way, the landscape becomes the interface and the participant's movement becomes input⁵³².

⁵³⁰ Teri Rueb, "On Itinerant", in *Electronic Book Review*, <http://www.electronicbookreview.com/thread/firstperson/located> (ultimo accesso 25 novembre 2011).

⁵³¹ Il lavoro si incarna anche in una mappa online in cui è possibile ascoltare le tracce sonore premendo col cursore sui punti corrispondenti agli spazi di trasmissione sonora. La mappa è online sul sito di Turbulence.org: <http://turbulence.org/Works/itinerant/large.htm> (ultimo accesso 25 novembre 2011).

⁵³² Jeff Knowlton, Naomi Spellman, Jeremy Hightin, sito web dell'artista Jeff Knowlton: <http://jeffknowlton.info/content/view/22/26/> (ultimo accesso 25 novembre 2011).

34 North 118 West esplora la storia nascosta e dimenticata del luogo, una storia tralasciata dalla retorica dei media o delle guide turistiche, una storia fatta di quotidianità: Jeremy Hight, uno degli autori, afferma, “Che ne è delle persone del posto? Dei lavori che nessuno ricorda? Delle donne *latinos* che negli anni Quaranta hanno aiutato a costruire una città e che sono state dimenticate? Una città può avere un volto ‘al botox’, il passato può spesso essere oscurato o perduto”⁵³³. In *34 North 118 West* l'esplorazione dell'inconscio urbano portata avanti dai surrealisti si realizza attraverso la stratificazione di reale e immaginario, dello spazio fisico e di una narrazione virtuale⁵³⁴.

Le tecnologie mobili di geo-localizzazione possono anche divenire una modalità per rendere l'opera “permanente”, come nel caso di alcuni degli ultimi progetti del Collectif MU, un gruppo di ricerca francese nato all'interno di Le Fresnoy. Negli ultimi anni il gruppo, collaborando con la società REMU, ha sviluppato una serie di applicazioni per iPhone che costruiscono percorsi sonori geo-referenziati utilizzando il sistema Sound Delta⁵³⁵. *Love is in the Air* è una passeggiata sonora narrativa realizzata a Singapore nel 2010 in cui i partecipanti, dopo aver scaricato l'applicazione sul proprio dispositivo personale, possono addentrarsi nelle strade nei pressi di Orchard Road immersi in una storia a sfondo romantico che ha come protagonista l'eroina Marie. *Wild* ha invece luogo a Parigi e si concretizza in due percorsi, ai Buttes Chaumont e al Jardin des Plantes, basati su una cartografia della biodiversità urbana. L'ascoltatore viene immerso in un ambiente sonoro in cui il canto degli uccelli selvatici presenti nell'ambiente viene mescolato a tracce sonore musicali. Il progetto ha anche fini didattici (contiene file multimediali sulle specie faunistiche presenti nell'ambiente urbano) e unisce vocazione estetica con un approccio mirato allo sviluppo di applicazioni utilitarie.

⁵³³ Greg J. Smith, “Jeremy Hight Interview”, in *Serial Consign. Digital Culture and Information Design*, 2010, <http://serialconsign.com/2010/04/jeremy-hight-interview> (ultimo accesso 25 novembre 2011).

⁵³⁴ Se in *34 North 118 West* Jeff Knowlton, Naomi Spellman e Jeremy Hight esplorano la dimensione storica del sito, nel progetto *InterUrban*, presentato a Manchester nel 2004 in occasione del festival FutureSonic, prevale invece un intento di “fictionalizzazione” del reale paragonabile a quello alla base delle *audio walks* di Janet Cardiff e a *Itinerant* di Teri Rueb. In questo caso, però, la narrativa si sviluppa in stretta relazione ai movimenti dell'ascoltatore, alla distanza percorsa e a fattori ambientali come, ad esempio, il momento della giornata in cui si compie il tragitto.

⁵³⁵ Si veda il sito: <http://www.sound-delta.net/index.html> (ultimo accesso 28 novembre 2011).

Nei progetti di Teri Rueb, Jeff Knowlton, Naomi Spellman e Jeremy Hight e del Collectif MU, la razionalizzazione e funzionalizzazione dell'esperienza spaziale urbana che i *locative media* – traducendo le irregolarità e le sollecitazioni dello spazio nel rigore cartesiano della mappa – sembrerebbero implicare, sono rovesciate in un investimento narrativo dell'ambiente che ne aumenta le ambiguità, ne frammenta la linearità, ne moltiplica le dimensioni producendo uno spazio eterogeneo e dinamico, fluido e contraddittorio. Il cammino diviene esplorazione di un territorio molteplice e opaco e il fruitore si trova immerso in un universo fictional attivato dal suo passaggio. Lo spazio urbano diviene un *augmented space*, secondo la definizione di Manovich, uno spazio in cui informazioni localizzate si sovrappongono dinamicamente al reale dando vita a una esperienza estetica caratterizzata da una molteplicità spazio-temporale.

È evidente come, in questi progetti, il controllo dell'autore sull'esperienza dei partecipanti divenga sempre più labile, meno stringente; il progetto fornisce una struttura aperta che, come nel caso delle *Electrical Walks* della Kubisch, si costruisce in stretta relazione alle scelte dell'ascoltatore e ai suoi percorsi. Queste passeggiate, però, non attivano quella relazionalità intersoggettiva che è centrale nelle analisi teoriche sui rapporti fra tecnologie mobili e pratiche urbane.

La partecipazione può però anche diventare la base stessa del lavoro in progetti più marcatamente collaborativi. [*murmur*] è una piattaforma di racconto collettivo creata da Shawn Micallef, James Roussel e Gabe Sawhney e ora portata avanti da Robin Elliott, attiva a Toronto dal 2003 e poi trapiantata anche in altre città fra cui Montréal, São Paulo, San Jose, Dublino ed Edimburgo (fig. 34). Il progetto mira a raccogliere un archivio sonoro di racconti e testimonianze degli abitanti che possono essere ascoltate *in situ* attraverso i telefoni cellulari chiamando il numero indicato da cartelli appositamente posizionati nello spazio urbano.

We collect and make accessible people's personal histories and anecdotes about the places in their neighborhoods that are important to them. In each of these locations we install a [*murmur*] sign with a telephone number on it that anyone can call with a

mobile phone to listen to that story while standing in that exact spot, and engaging in the physical experience of being right where the story takes place⁵³⁶.

Alcuni voci suggeriscono all'ascoltatore di muoversi e camminare in direzioni precise, mentre altre lo lasciano libero di esplorare l'ambiente accompagnato dal racconto di un abitante che, in tono confidenziale, aggiunge allo spazio urbano una dimensione intima legata al ricordo e all'esperienza personale, vissuta, come parte di una storia collettiva non ufficiale. Gli abitanti possono contribuire direttamente al progetto proponendo storie e racconti che vengono selezionati dagli artisti, registrate e aggiunte al percorso in un processo aperto che presuppone una visione processuale e *in fieri* dell'opera. Le storie raccolte sono rese disponibili anche online attraverso mappe ma, come dichiarano gli artisti, "i loro dettagli si animano realmente nel momento in cui l'ascoltatore cammina attraverso, attorno e all'interno della narrazione"⁵³⁷.

Negli anni successivi sono emersi diversi progetti di "collective storytelling" *in situ*: *Stimmen über Berlin* (2005) di plan b, duo di performer composto da Daniel Belasco Rogers & Sophia New, è un progetto che si avvicina a [*murmur*] nel tentativo di stratificare allo spazio urbano le memorie, i commenti e i pensieri dei passanti e degli abitanti. Le interviste raccolte dagli artisti nell'area di Alexanderplatz a Berlino vengono innestate sull'area attraverso *locative media*

⁵³⁶ [*murmur*] sito web: <http://sanjose.murmur.info/about.php> (ultimo accesso 26 novembre 2011).

⁵³⁷ Ibidem; *Le voci dell'Acquedotto Felice* è un progetto italiano che si avvicina a [*murmur*] nel tentativo di realizzare un museo territoriale invisibile e non invasivo creato collettivamente in modalità aperte attraverso blog e mappe online e accessibile *in situ* attraverso i cellulari. Il progetto nasce nel 2010 per iniziativa di Stalker/Osservatorio Nomade e si propone di dare una voce sulla rete così come in loco "alle memorie antiche, moderne e contemporanee stratificatesi, ma non sempre visibili, anzi spesso rimosse, lungo uno dei percorsi più interessanti, meno conosciuti e meglio conservati di Roma: l'Acquedotto Felice"; *Le voci dell'Acquedotto Felice* sito web, <http://levocidellacquedottofelice.wordpress.com/about/> (ultimo accesso 26 novembre 2011). Lorenzo Romito, parlando del progetto ad aprile 2011, descrive in questi termini le modalità operative alla base del lavoro: "Le memorie e le testimonianze saranno raccolte tramite il web, rese accessibili *in situ* attraverso cellulari collegati alla rete e, allo stesso tempo, fruibili via internet attraverso un archivio digitale a base cartografica. L'obiettivo è di giungere alla creazione del museo senza mediazioni, ma attraverso un processo aperto e auto-organizzato"; Lorenzo Romito in Elena Biserna, "La Primavera Romana di Stalker. A zonzo con Lorenzo Romito", cit. Il progetto è ancora allo stadio embrionale ma sul sito è possibile accedere ad alcune interviste, fotografie e mappe.

e il pubblico è invitato ad aggirarsi nella piazza intercettando questa nebulosa di voci e storie legate al luogo⁵³⁸.

Entrambi i progetti si concretizzano in una piattaforma di raccolta collettiva di ricordi e racconti con istanze molto simili alle tendenze partecipative/collaborative delle pratiche *community-based* che si affermano negli anni Novanta⁵³⁹, ma trovano un paradigma nella nozione di “public authoring” sviluppata in progetti come *Urban Tapestries* (2002-04): “una ricerca sperimentale per la mappatura e la condivisione di saperi”, realizzata da Proboscis⁵⁴⁰.

⁵³⁸ *Stimmen über Berlin* è in realtà solo il primo di una lunga serie di progetti della compagnia teatrale incentrati sul camminare nello spazio urbano che si avvalgono di *locative media* e tecnologie audio; si veda il sito degli artisti: <http://www.planbperformance.net/index.php> (ultimo accesso 27 novembre 2011).

⁵³⁹ A partire dagli anni Novanta le modalità di intervento nello spazio pubblico si caratterizzano per una estrema espansione sia del concetto di pubblico sia del concetto di spazio. Nelle pratiche di “New Genre Public Art” [Susanne Lacy (a cura di), *Mapping the Terrain. New Genre Public Art*, Bay Press, Seattle 1995] la “tradizione” *site-specific* viene ridefinita come “community-specific”: progetti, spesso temporanei, che coinvolgono i fruitori come partecipanti attivi nella concezione e produzione del lavoro (piuttosto che esclusivamente nella fruizione). *Culture in Action*, programma di eventi curato da Mary Jane Jacobs nel 1993 a Chicago può essere considerato paradigmatico di questi sviluppi e si concretizza in una serie di eventi realizzati tramite il coinvolgimento attivo di residenti della città appartenenti a diverse comunità. Si veda Miwon Kwon, *One Place after Another. Site Specific Art and Locational Identity*, MIT Press, Cambridge-London 2002 e, in particolare, il capitolo 4, “From Site to Community in New Genre Public Art: The Case of ‘Culture in Action’”, pp. 100-137. Per una panoramica si veda anche Lorenza Perrelli, *Public Art. Arte, interazione e progetto urbano*, Franco Angeli, Milano 2006.

⁵⁴⁰ Il progetto di ricerca è iniziato nel 2002 e si è concluso nel 2004, quando è iniziata *Social Tapestries*, una seconda fase di sperimentazione con comunità e gruppi locali, terminata nel 2007. “The Urban Tapestries software platform allows people to author their own virtual annotations of the city, enabling a community’s collective memory to grow organically, allowing ordinary citizens to embed social knowledge in the new wireless landscape of the city. People can add new locations, location content and the ‘threads’ which link individual locations to local contexts, which are accessed via handheld devices such as PDAs and mobile phones”. Si vedano i siti web, che contengono la documentazione del progetto e numerosi saggi e report: <http://urbantapestries.net/> e <http://research.urbantapestries.net/> (ultimo accesso 25 novembre 2011). Un progetto simile realizzato a Manchester in occasione di *Mobile connections* al Festival FutureSonic nel 2004 è (*area*)code, ideato da Centrifugalfurces & Jen Southern: anche in questo caso i fruitori sono invitati ad esplorare lo spazio urbano e ad aggiungere storie, informazioni, aneddoti e opinioni sulle trasformazioni che hanno segnato la struttura del centro città in cinque luoghi prescelti attraverso SMS. Le possibilità di stratificare gli spazi urbani con tracce sonore è alla base di diversi progetti più recenti, fra cui l’applicazione per Android *No Tours* sviluppata da Escoitar.org nel 2009 (a partire da questo progetto l’artista ha realizzato alcune *audio walks* in diverse città; si veda il sito: <http://www.notours.org/>, ultimo accesso 13 gennaio 2012) e il recente progetto di radio aperee *Miniatures for mobiles* (2011): uno strumento web di *public authoring* e un’applicazione per cellulare che permette di ricevere e ascoltare le tracce geo-localizzate stratificate allo spazio urbano (<http://aperee.org/mfm/>, ultimo accesso 30 gennaio 2012).



Fig. 30: *[murmur]*, Kensington Market, Toronto: mappa online e cartello, 2003.
Mappa: Marlana Zuber; Foto: Robin Elliott. Courtesy of *[murmur]*.

Attraverso un'interfaccia scaricabile sul cellulare, *Urban Tapestries* consente ai passanti e agli abitanti di “aggiungere” informazioni (registrazioni, tracce sonore, ma anche fotografie, testi e video) ad ogni luogo. Con la stessa interfaccia e tramite RSS feeder, chiunque attraversi lo spazio può accedere a questa riserva di tracce e frammenti. Camminare nella città diviene navigare in uno spazio ibrido in cui al luogo sono sovrapposti ricordi, canzoni e immagini personali. *Urban Tapestries* e *[murmur]* traducono in un processo di condivisione aperto la visione della città come archivio proposta da Jean Christophe Bailly rendendo esperibile l'accumulazione di ricordi, memorie ed esperienze alla base di ogni luogo⁵⁴¹.

Allo stesso tempo questi progetti mirano a forzare all'incontro con la differenza urbana e a restituire una contro-storia, o una stratificazione di micro-storie, della città stessa proponendo esperienze di sovrascrittura collettiva e informale degli spazi in cui l'immersione nell'anonymato cittadino e la relazione ai luoghi attraversati viene riproposta in forma mediata. Le tecnologie mobili sono utilizzate, quindi, come strumenti di intervento in quella sfera pubblica ibrida che costituisce il territorio connettivo delle relazioni urbane contemporanee, mentre la

⁵⁴¹ Sulle relazioni fra città, memoria e percorso in Bailly si veda il Capitolo I, sottoparagrafo 1.1.4, *Camminare come (ri)scrittura dello spazio urbano*. Sulla nozione del territorio come palinsesto di Corboz, si veda André Corboz, “Il territorio come palinsesto” (1983), cit.

relazione fra partecipante e dispositivo diviene mezzo per instaurare rapporti intersoggettivi fra *walkers* sconosciuti che attraversano la città.

Istanze molto diverse emergono, invece, in una costellazione di ricerche che propone una ibridazione di spazio elettronico e spazio fisico *in situ* costruendo un flusso sonoro non verbale attraverso l'azione del fruitore; questi progetti si pongono in continuità con la linea di ricerca che trova un paradigma nelle *Electrical Walks* di Christina Kubisch.



Fig. 31: Iain Mott, Marc Raszewski e Jim Sosnin, *Sound Mapping*, Linz 1998.

Foto: Iain Mott. Courtesy of Iain Mott.

Sound Mapping è un progetto realizzato da Iain Mott, Marc Raszewski e Jim Sosnin nel 1998 ed è quindi uno dei primi lavori ad avvalersi dei *locative media*⁵⁴². Il progetto utilizza un oggetto intuitivamente legato all'immaginario della mobilità, la valigia, come dispositivo sensibile al movimento e in grado di

⁵⁴² Dopo essere stato presentato per la prima volta a Hobart (Australia), su commissione del Tasmanian Museum and Art Gallery, *Sound Mapping* ha ricevuto una menzione speciale all'Ars Electronica Prize.

produrre un flusso sonoro attraverso *signal processing* e sistemi di sintesi digitale in relazione ad un sistema GPS che monitora i movimenti dei partecipanti (fig. 31). Scopo degli artisti è “di sostenere senso del luogo, fisicità e partecipazione per riaffermare il rapporto tra arte e quotidianità”⁵⁴³. Una caratteristica di questo progetto è il fatto che il risultato dell'azione dei partecipanti non viene esperito singolarmente in cuffia (come in progetti come *Sonic City*) ma, al contrario, viene trasmesso attraverso un sistema di *speakers* integrati nella valigia. In questo modo *Sound Mapping* interviene attivamente sulla dimensione sonora della strada ridefinendola e, al contempo, propone un'azione di gruppo, in cui i partecipanti interagiscono attivamente e consapevolmente fra loro nella rimodulazione del *soundscape* stradale. Il progetto diviene occasione di riscrittura creativa dell'ambiente acustico condiviso che introduce una contro-narrativa nello spazio pubblico e propone un processo ludico di appropriazione spaziale.

La dimensione della sorveglianza potenzialmente illimitata nell'ambiente urbano – anticipata nelle opere di Vito Acconci, Yoko Ono e Sophie Calle⁵⁴⁴ – e che costituisce, come abbiamo visto, uno dei lati oscuri delle tecnologie *location aware*, è alla base di numerosi lavori che si avvalgono di *locative media*.

Track-The-Trackers è un progetto di Annika Ruest realizzato nel 2003 che, avvalendosi di dispositivi comuni (una borsa contenente un computer e un ricevitore GPS), rende udibile la presenza capillare e sempre più ubiqua di videocamere di sorveglianza disseminate nello spazio urbano. I partecipanti, esplorando liberamente lo spazio urbano, avvertono uditivamente la presenza di una telecamera attraverso *sine-tones* e suoni a bassa frequenza. La densità di telecamere presenti nell'area attraversata è invece indicata da un battito sonoro continuo, che cambia in relazione al variare di questo parametro nello spazio urbano. In altre parole, in questo progetto, il *scanscape* viene tradotto in *soundscape*⁵⁴⁵. La mappatura dei dispositivi di controllo è *in progress* e ogni

⁵⁴³ Sito web Reverberant, <http://reverberant.com/sm/> (ultimo accesso 27 novembre 2011).

⁵⁴⁴ Si veda Il Capitolo I, sottoparagrafo 1.2.3 'No walk, no work'. *Fluxus, Land Art, Performance, Concettuale*.

⁵⁴⁵ Il termine *scanscape* è stato coniato da Mike Davis in *City of Quartz*, testo del 1990 in cui il sociologo descrive la progressiva privatizzazione e ghettizzazione dello spazio pubblico nelle metropoli americane. Davis osserva la parallela costituzione di “gated communities” – quartieri residenziali sorvegliati e separati dalla città – e la costruzione di una rete di controllo capillare dello spazio pubblico. Id., *La città di quarzo: indagine sul futuro a Los Angeles (City of Quartz)*:

partecipante può aggiungere nuove telecamere al database esistente⁵⁴⁶. Il software è liberamente condiviso sul sito web per diffondere il processo creativo e permettere a chiunque di riappropriarsi, modificare e implementare il programma stesso. L'artista esplicita le motivazioni alla base del lavoro evidenziando la volontà di creare partecipazione nel mantenimento del carattere pubblico dello spazio urbano attraverso strategie di resistenza collettiva:

the point here is [...] to see surveillance cameras as symptoms of the privatization of public space [...]. It is the aim of the project to recreate a public sphere by encouraging investment [...] in the form of mappings. The idea behind *TRACK-THE-TRACKERS*--- is to collectively research different surveillance landscapes, to use the net and its unique qualities as medium of discourse and to use the laptop as a mobile unit to take the data out into urban space. The project also aims at creating a consciousness for the manner and multitude of camera surveillance in urban public space and to encourage resistance in the form of the collaborative acquisition of a vocabulary against such surveillance projects⁵⁴⁷.

Se, come afferma Manovich, esiste una connessione strutturale fra tecnologie di sorveglianza/monitoraggio e tecnologie di “assistance/augmentation”, *Track-The-Trackers* rovescia questo processo offrendo ai partecipanti una tattica di sorveglianza “dal basso” sulla sorveglianza pianificata “dall’alto”⁵⁴⁸.

In tutti questi progetti, rispetto alle mappature e alle documentazioni di azioni urbane sulla rete, il *cyberflâneur* è riportato nello spazio reale, torna ad esplorare lo spazio urbano in prima persona. Come affermano Marc Tuters e Kazys Varnelis,

having left behind net art, locative media escaped the bounds of the screen to enter the city at large. Locative media emerged over the last half decade as a response to

Excavating the Future in Los Angeles, Vintage Books, New York 1990), Manifestolibri, Roma 1993.

⁵⁴⁶ Anche se, a distanza di nove anni, il database è formato da soli 61 records.

⁵⁴⁷ “To invest into the Public”, *Track-The-Trackers* sito web: http://www.t-t-trackers.net/index.php?inc=konzcept_e (ultimo accesso 27 novembre 2011).

⁵⁴⁸ Lev Manovich, “The Poetics of Augmented Space”, cit.

the decorporealized, screen-based experience of net art, claiming the world beyond either the gallery or computer screen as its territory⁵⁴⁹.

I due autori si riferiscono in questo caso agli sviluppi nel campo dei *locative media*, ma l'osservazione sembra essere valida anche per progetti che, come [*murmur*], utilizzano invece la telefonia mobile. Nell'ibridare e articolare lo spazio delle reti e lo spazio fisico, questi lavori riportano *in situ*, sul territorio, le esperienze che nei progetti di mappatura vengono riversate su Internet sfruttando gli infiniti punti di accesso alle reti nel *milieu* urbano. Come sottolinea Drew Hemment, "mentre la posizione 'reale' del contenuto artistico è un database, permettendo di accedere a tale contenuto da una particolare posizione, il suo luogo migra nell'ambiente fisico"⁵⁵⁰. In questo processo di riterritorializzazione del database, il corpo del fruitore in movimento nello spazio reale diviene l'elemento centrale dell'esperienza estetica.

Da questa breve panoramica emerge anche, con intensità diversa a seconda dei progetti, un crescente approccio critico e una volontà di problematizzare la dimensione sociale, culturale e politica della rete e delle tecnologie di comunicazione e, allo stesso tempo, l'uso delle tecnologie come modalità di appropriazione dello spazio pubblico attraverso la creazione di esperienze condivise e nuovi tipi di interazione sociale. Questi progetti mobilitano, forzano o rovesciano alcune delle tematiche e delle possibilità al centro delle analisi teoriche sulla ridefinizione del percorso urbano tramite dispositivi networked: dalla collaborazione e condivisione tipiche della rete e dei nuovi media, alla pervasività delle tecnologie di sorveglianza, dalla razionalizzazione delle pratiche quotidiane nello spazio urbano, fino alla stratificazione di informazioni e alle possibilità di mappatura e riscrittura collettiva della città. Sembra configurarsi, quindi, un panorama di ricerca in cui sono le nozioni stesse di tecnologia, di sfera pubblica e di utente ad essere sfidate, decostruite e ridefinite in relazioni ai cambiamenti della città contemporanea.

⁵⁴⁹ Marc Tuters, Kazys Varnelis, "Beyond Locative Media", cit., p. 357.

⁵⁵⁰ Drew Hemment, cit. in Martha Ladly, "Mobile Public Art: Portable & Participatory", in *Public Art Review PAR*, n. 41, autunno-inverno 2009, p. 34.

I progetti che abbiamo passato in rassegna, che costituiscono solo una campionatura di costellazioni di ricerca più vaste, potrebbero essere allineati in due ampie aree, parallele a quelle dei progetti analizzati nel terzo capitolo: da una parte la narrazione (personale, privata, storica o fictionale), dall'altra lo *stream* sonoro non verbale. Queste ricerche possono essere però valutate anche sulla base di un altro parametro: l'apertura e le possibilità di partecipazione riservate al fruitore. Se in *Itinerant* di Teri Rueb e *34 North 118 West* di Knowlton, Spellman e Hight la narrazione è strutturata dal movimento stesso dell'ascoltatore nello spazio – e quindi, rispetto alle passeggiate della Cardiff, l'esperienza diviene multilineare e personalizzata – in progetti come *[murmur]* la narrazione stessa non è più responsabilità dell'artista e l'intervento estetico è strutturato in collaborazione con una comunità ampia di partecipanti. Lo stesso potrebbe dirsi dei progetti non narrativi: se in *Sound Mapping* il flusso sonoro è determinato dall'azione dei partecipanti nello spazio, ma il sistema alla base di questa interazione rimane nelle mani dell'artista, in *Track-The-Trackers* è il dispositivo stesso ad essere liberamente condiviso (almeno a livello di intenti) per porre le basi di una sua appropriazione al di là delle possibilità di controllo dell'artista stessa.

Una terza possibilità di rilevare delle macro-aree all'interno di queste pratiche artistiche ci viene suggerita da Marc Tuters e Kazys Varnelis che, nel saggio "Beyond Locative Media" (2006), riconoscono due modalità prevalenti nell'uso artistico delle tecnologie mobili *location-aware*: una prima tipologia "annotativa" – "virtually tagging the world" – e una seconda tipologia di matrice "fenomenologica" – che "traccia l'azione del soggetto nel mondo"⁵⁵¹. Queste due modalità operative sembrerebbero poter costituire due vettori di ricerca anche nelle esperienze sonore che abbiamo visto in questo paragrafo. L'analisi di due progetti che consideriamo esemplari di queste plurime dinamiche – *Net-Dérive* di Atau Tanaka e Petra Gemeinboeck e *Tactical Sound Garden* di Mark Shepard – ci consentirà di approfondire gli elementi teorici e di testare i vettori di forza binari che abbiamo fin qui delineato.

⁵⁵¹ Marc Tuters, Kazys Varnelis, "Beyond Locative Media", cit., p. 358.

4.3 Atau Tanaka e Petra Gemeinboeck: *Net_Dérive*

The contemporary city is no longer only a significant geographical entity but a complex fabric of interlaced physical and virtual networks. Forming a fluid terrain, these networks link and constantly re-link urban spaces. The dynamic connections not only manifest in electronic flows of information, but also in the form of subjective geographies – memories, identities and other forms of belonging.

Atau Tanaka, Petra Gemeinboeck⁵⁵².

Net_Dérive, nato dalla collaborazione fra Atau Tanaka e Petra Gemeinboeck e presentato alla galleria Maison Rouge a Parigi nel 2006 in occasione di una mostra organizzata nel contesto della conferenza *Intensive Science*, è probabilmente uno dei progetti che incorpora e sfrutta più consapevolmente (e programmaticamente) le possibilità espressive delle tecnologie networked nello spazio urbano.

Giunto alla galleria, il pubblico riceve una sciarpa con dispositivi mobili integrati e una “missione” da compiere nel quartiere Bastille (fig. 32). L'apparato tecnologico è costituito da due telefoni cellulari alle estremità della sciarpa e da un modulo GPS. Uno dei due telefoni funziona come display audiovisivo per la navigazione, mentre l'altro è utilizzato come sorgente automatica di immagini e suoni attraverso la macchina fotografica e i microfoni integrati; il modulo GPS trasmette le informazioni sulla posizione geografica del fruitore (fig. 33)⁵⁵³. Le informazioni contestuali relative agli spostamenti e alla posizione dei partecipanti (la localizzazione geografica, i suoni ambientali registrati e le immagini scattate automaticamente ogni 20 secondi dalla macchina fotografica) costituiscono i materiali di base del progetto e vengono utilizzati come *input* per la creazione di

⁵⁵² Atau Tanaka, Petra Gemeinboeck, “Net_Dérive: Conceiving and Producing a Locative Media Artwork”, in Gerald Goggin, Larissa Hjorth (a cura di), *Mobile Technologies. From Telecommunications to Media*, Routledge, New York 2008, pp. 174-186, <http://www.ataut.net/site/IMG/pdf/TanakaGemeinboeckMobileMedia.pdf>, p. 7 (ultimo accesso 01 dicembre 2011).

⁵⁵³ Per una descrizione dettagliata del dispositivo portatile, del server e del programma di *visualization* e *sonification* si veda: Atau Tanaka, Petra Gemeinboeck, “Technical Framework. For Bastille Dérive and Other Urban Fictions”, http://www.impossiblegeographies.net/IG/BD/tanaka-gemeinboeck_framework.pdf (ultimo accesso 20 novembre 2011). Un video di documentazione del progetto è accessibile online sul sito web di Petra Gemeinboeck <http://www.impossiblegeographies.net/IG/ND.htm> (ultimo accesso 1 dicembre 2011).

un flusso audiovisivo che, in tempo reale, viene loro restituito sulla piattaforma portatile.



Fig. 32: Atau Tanaka e Petra Gemeinboeck, *Net_Dérive*, 2006. Particolare della sciarpa. Courtesy of Atau Tanaka.

Questi dati vengono trasmessi a un server e analizzati e processati per dar vita a un flusso audiovisivo che risponde in tempo reale sia ai rapporti fra i vari partecipanti (l'area coperta da tutti gli ascoltatori, la loro distanza media dallo spazio espositivo), sia ai movimenti del singolo partecipante (livello di attività, velocità, vicinanza agli altri ecc.). Il software applica alle immagini e ai suoni registrati dai dispositivi tecniche di *analysis-resynthesis* che consentono di modificare, processare e manipolare i materiali grezzi, ma senza alterare la connessione all'originale⁵⁵⁴. Le coordinate GPS vengono invece tradotte in un flusso audiovisivo astratto attraverso Max/MSP, un programma di *sonification* e *visualization* in tempo reale; all'interno della galleria lo *stream* di immagini è proiettato a parete e il flusso sonoro diffuso nello spazio. Il programma genera anche messaggi diretti in relazione alla navigazione nel quartiere dell'ascoltatore (come, ad esempio, “gira a destra”, “vai più veloce!”, “perché non hai girato a destra?”, “hai visto la donna alla finestra?”) rispondendo e al contempo

⁵⁵⁴ Come notano le artiste stesse, processando, tagliando, remixando i suoni concreti registrati dal cellulare, ma *live* e *in situ*, il sistema consente di utilizzare le tecniche alla base della *musique concrète* senza attuare la decontestualizzazione spazio temporale a cui l'oggetto sonoro registrato è sottoposto nelle ricerche di Schaeffer.

condizionando la sua esplorazione dello spazio urbano⁵⁵⁵. La storia dei singoli itinerari e delle immagini e dei suoni catturati è inoltre memorizzata dal programma e costituisce una traccia *in progress* a cui vanno ad aggiungersi sempre più percorsi. Il flusso audiovisivo è quindi il risultato della sovrapposizione fra la storia dei percorsi passati e quelli attuali che vengono aggiunti al database.

Net_Dérive nasce dalla volontà di articolare un'esperienza sonora collettiva nello spazio urbano a partire da un'analisi dei processi sociali e tecnologici dei media mobili. Le artiste individuano quattro caratteristiche principali per le piattaforme mobili – “dynamic location”, “multi-user contexts”, “in vivo situation in the urban environment” e “bidirectional dynamic (audio visual input as well as output)”⁵⁵⁶ – e tentano consapevolmente di ideare un processo compositivo in grado di integrare queste quattro caratteristiche. In altre parole, le artiste sono interessate a ricercare le modalità operative nelle peculiarità del mezzo stesso determinando il processo creativo sulla base di quella che potremmo chiamare “medium-specificity” delle piattaforme mobili, pur interpretando il mezzo, come propone Rosalind Krauss, come “stratificazione di convenzioni che non sono mai semplicemente svanite nella fisicità del loro supporto”⁵⁵⁷.

⁵⁵⁵ Il sistema trasmette i messaggi vocali al partecipante automaticamente quando si trova all'interno di alcune coordinate geografiche selezionate.

⁵⁵⁶ Atau Tanaka, Petra Gemeinboeck, “Net_Dérive: Conceiving and Producing a Locative Media Artwork”, cit., p. 4.

⁵⁵⁷ La nozione di “medium-specificity” è l'elemento centrale nella teoria modernista di Clement Greenberg e nei suoi noti saggi su scultura e pittura. Il critico americano, considerato il principale promotore dell'espressionismo astratto, prescrive le caratteristiche e i fini dell'arte sulla base delle caratteristiche fisiche del mezzo, una prescrizione particolarmente esplicita in una delle sue più celebri frasi: “A modernist work of art must try, in principle, to avoid dependence upon any order of experience not given in the most essentially construed nature of its medium”; Id., Clement Greenberg, “The New Sculpture”, in Id., *Art and Culture*, Beacon, Boston 1961, p. 139. L'esperienza artistica, per Greenberg, può essere ricondotta a tre fattori: il contenuto (l'impulso alla base della creazione), il soggetto (ciò che è mostrato, che nella pittura modernista deve riguardare solo le caratteristiche e i materiali del medium stesso), e la forma (il mezzo attraverso cui il soggetto è organizzato e il contenuto è trasmesso). La specificità del mezzo diviene campo di battaglia nella critica americana post Greenbergiana, che trova l'esponente più autorevole in Rosalind Krauss. Dopo un iniziale rifiuto della “medium specificity” (Rosalind Krauss, “Sculpture in the Expanded Field”, cit.), la Krauss recupera la nozione di *medium* negli anni Novanta, ma interpretandola alla luce del post-strutturalismo e della condizione “post-mediale” dell'arte sancita dall' “eterogeneità costitutiva” di video e televisione: si veda in particolare modo: Id., “Reinventing the Medium”, in *Critical Inquiry*, vol. 25, n. 2, 1999, pp. 289-305; Id., *L'arte nell'era postmediale*. Marcel Broodthaers, ad esempio (*A Voyage on the North Sea. Art in the Age of the Post-Medium*

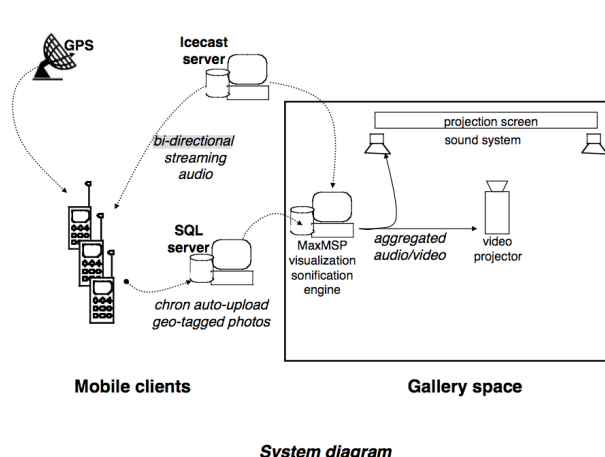


Fig. 33: Atau Tanaka e Petra Gemeinboeck, *Net_Dérive*, Parigi 2006.
Diagramma del sistema tecnologico. Courtesy of Atau Tanaka.

Sono principalmente le caratteristiche relazionali e connettive del medium adottato, che lo definiscono come eterogeneo, a interessare le due artiste. Le modalità d'uso quotidiane delle piattaforme mobili sono sottoposte a un rafforzamento e potenziamento e inserite in una struttura estetica. In altre parole, le artiste sembrano abbracciare le potenzialità dei dispositivi mobili interconnessi nella misura in cui si configurano come piattaforme di espansione delle possibilità di creazione artistica e, al contempo, consentono di rivelare l'opacità dei processi quotidiani alla base del loro uso nello spazio urbano.

Questa aderenza è, nel caso della Tanaka, perfettamente ancorata alla ricerca dell'artista *tout-court*. In un saggio significativamente intitolato "Composing as a Function of Infrastructure" (2003), l'artista esplicita chiaramente l'intento di applicare la nozione di "composizione idiomatica" – vale a dire la ricerca di un linguaggio specifico per ogni mezzo artistico – alle reti: "La composizione [...] è un tentativo [...] di trovare un linguaggio musicale che rifletta le caratteristiche inerenti al medium"⁵⁵⁸. La rete viene esplorata come

Condition, Thames&Hudson, London 1999), Postmedia, Milano 2005 (da cui è tratta la citazione, pp. 56-57).

⁵⁵⁸ Atau Tanaka, "Composing as a Function of Infrastructure", in Ken Ehrlich, Brandon LaBelle (a cura di), *Surface Tension. Problematics of Site*, Errant Body Press, Los Angeles 2003, p. 12. Questa aderenza fra supporti tecnologici e linguaggio è, per la Tanaka, alla base dell'evoluzione stilistica della musica pop, in cui l'affermazione del 45 giri (che poteva contenere solo quattro

strumento e come modello del processo artistico in numerosi progetti: connessione e interazione divengono le parole d'ordine della ricerca dell'artista.

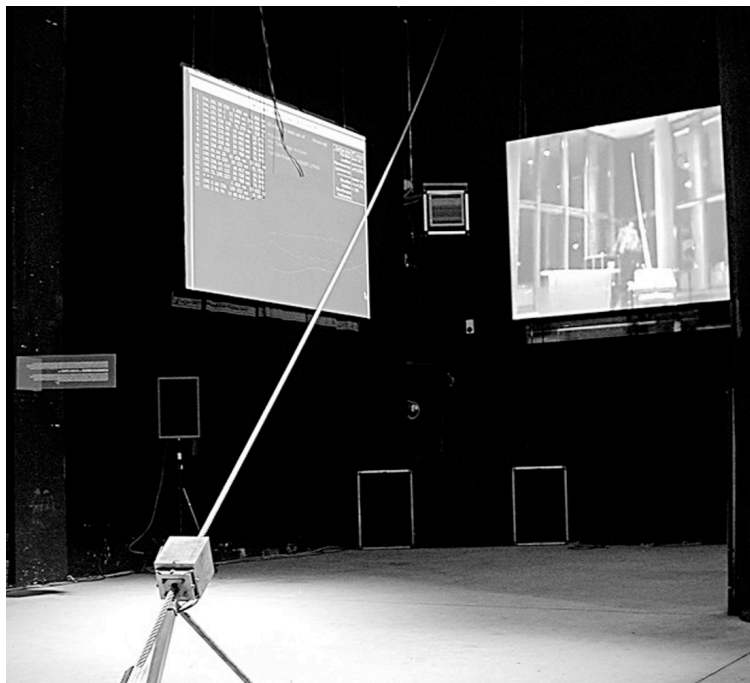


Fig. 34: Atau Tanaka e Kaspar Toeplitz, *Global String*, Ars Electronica Festival, Linz 2001.
Courtesy of Atau Tanaka.

Global String (fig. 34) è uno di questi: un'installazione sonora interattiva sviluppata in collaborazione con Kaspar Toeplitz nel 2001. L'installazione è composta da un cavo metallico di quindici metri di lunghezza appeso al soffitto e al pavimento dello spazio espositivo in modo da attraversarlo diagonalmente. Il cavo è dotato di sensori che traducono istantaneamente le vibrazioni fisiche in dati digitali; questi vengono trasmessi tramite la rete a un altro spazio espositivo in cui è presente un altro cavo delle stesse dimensioni. *Global String* “è un singolo monocordo che attraversa lo spazio fisico e quello delle reti e, in questo modo,

minuti di musica per lato) portò alla definizione della durata media del singolo musicale, mentre l'estensione della durata dell'incisione per lato del 33 giri portò alla nascita del concept album. Per la Tanaka, di conseguenza, “It seems natural, then, that artists would seize the possibilities afforded by network distribution of music and formats like MP3 to once again create new forms of music. However, while the Internet has transformed music distribution and dramatically enhanced access to less known music, it has yet to have a direct impact on musical style”; Atau Tanaka, Petra Gemeinboeck, “Net_Dérive: Conceiving and Producing a Locative Media Artwork”, cit., p. 4.

connette persone in luoghi lontani”⁵⁵⁹. Raccordando acusticamente spazi e fruitori remoti, l’installazione diviene uno strumento espanso in grado di abbracciare grandi distanze e può essere pensata come un’unica corda vibrante connessa alla rete⁵⁶⁰. Il progetto sembra riprendere la tradizione dei Long String Instruments (strumenti a corde di dimensioni ambientali che utilizzano lo spazio architettonico come cassa di risonanza) di Ellen Fullmann, Terry Fox e Paul Panuysen articolandola in relazione alla rete e trasformandola in un dispositivo interattivo in cui l’audience partecipa attivamente alla creazione della forma sonora.

Ancora più esplicito è il progetto *Prométhée Numerique*, descritto dall’artista come “a participatory acoustic media art work for broadcast”⁵⁶¹. Il progetto si propone programmaticamente di esplorare l’impatto della rete sul processo creativo “estendendo le tradizioni drammatica e sperimentale del radiodramma per proporre un’investigazione critica delle implicazioni umanistiche della rete”⁵⁶². Come in *Net_Dérive*, i materiali alla base del lavoro sono “user generated” e vanno ad arricchire un “open content” database online:

Sounds submitted by internet and mobilephone users form generative materials of anonymous origin. Media streamed into the performance from scheduled artists in different locations contribute to the codes and structures of the entity. This participatory internet activity creates an living data-organism that constitutes the continuing evolving component of the project⁵⁶³.

Se in *Global String* viene esplorato il principio della connessione a distanza alla base della rete, in *Prométhée Numerique* prevale invece la volontà di applicare alla creazione artistica i processi di condivisione alla base della *network culture* contemporanea: “il lavoro invita il pubblico a entrare nel processo creativo

⁵⁵⁹ Atau Tanaka, Bert Bongers, “Global String. A Musical Instrument for Hybrid Space”, in *Cast01. Living in Mixed Realities*, atti del convegno, MARS Exploratory Media Lab, Sankt Augustin 2001, <http://netzspannung.org/cat/servlet/CatServlet?cmd=netzkollektor&subCommand=showEntry&lang=de&entryId=42121> (ultimo accesso 01 dicembre 2011).

⁵⁶⁰ Su questo progetto si veda anche Andreas Broeckmann, “Reseau/Resonance: Connective Process and Artistic Practice”, in *Leonardo*, vol. 37, n. 4, 2004, p. 281.

⁵⁶¹ Atau Tanaka, sito web <http://www.ataut.net/site/Promethee-Numerique> (ultimo accesso 1 dicembre 2011).

⁵⁶² Atau Tanaka, “Composing as a Function of Infrastructure”, cit., p. 7.

⁵⁶³ Atau Tanaka, sito web, cit.

dal momento che l'attività partecipativa su internet guida l'evoluzione dei materiali alla base della *pièce*”⁵⁶⁴.

In *Net_Dérive* la connessione e la condivisione alla base di questi due lavori vengono invece esplorati all'interno dello stesso progetto e, attraverso l'uso di piattaforme mobili, riterritorializzati dallo spazio espositivo e dalla rete nello spazio urbano. Se, come affermano Tuters e Varnelis, la volontà di riportare l'esperienza estetica nel mondo, superando sia la galleria sia lo schermo del computer, è alla base delle pratiche artistiche che si avvalgono di *locative media*, *Net_Dérive* sembrerebbe un caso emblematico di queste dinamiche più estese. Rispetto ai due archetipi che, per Tuters e Varnelis, sono alla base dell'uso estetico dei *locative media*, questo progetto si colloca nella polarità in cui, adottando la mappatura automatica della *dérive* situazionista, “i *locative media* basati sul tracciare suggeriscono che possiamo re-incarnarci nel mondo, eludendo in tal modo la sensazione prevalente che il senso di luogo stia scomparendo nella società tardo-capitalista”⁵⁶⁵.

Come nelle *Electrical Walks* di Christina Kubisch, in *Net_Dérive* si sviluppa una struttura temporale aperta in cui l'ascolto e il percorso divengono modalità di interazione con lo spazio urbano. I due lavori condividono anche la creazione di un flusso sonoro astratto, non narrativo, di matrice musicale (che in *Net_Dérive* diviene uno *stream* audiovisivo). Rispetto alle *Electrical Walks*, però, i materiali alla base del flusso sonoro non sono preesistenti nell'ambiente (le onde elettromagnetiche), ma sono immessi nel database attraverso il percorso nello spazio urbano dei partecipanti. È questo aspetto a segnare la distanza fra *Net_Dérive* e le passeggiate che abbiamo analizzato nel terzo capitolo: se nei percorsi sonori della Cardiff e della Kubisch l'opera richiede di essere “attivata” dal fruitore, ma è, sostanzialmente, “in potenza”, in *Net_Dérive*, al contrario, applicando le convenzioni d'uso delle piattaforme mobili interconnesse alla produzione audiovisiva, i materiali alla base del flusso di immagini e suoni sono generati direttamente dall'azione del fruitore nell'ambiente urbano.

⁵⁶⁴ Atau Tanaka, “Composing as a Function of Infrastructure”, cit., p. 8. Su *Global Strings* e *Prométhée Numérique* si veda anche: Brandon LaBelle, “Global Events. Atau Tanaka and Network as Instrument”, in Id., *Background Noise: Perspectives on Sound Art*, cit., pp. 267-279.

⁵⁶⁵ Marc Tuters, Kazys Varnelis, “Beyond Locative Media”, cit., p. 359.

Non a caso la Tanaka e la Gemeinboeck definiscono i partecipanti come “players”, piuttosto che come “spettatori” o “ascoltatori”. L’orchestrazione collettiva dell’esperienza è lasciata nelle mani dei partecipanti. L’autore si limita a ideare il sistema, il dispositivo tecnologico, e rinuncia a controllare sia i materiali audiovisivi utilizzati (che sono il risultato contingente dell’azione dei *players* nello spazio), sia l’“esecuzione” di questi materiali (che è lasciata alla libera azione dei partecipanti che interagiscono con i parametri stabiliti dal sistema).

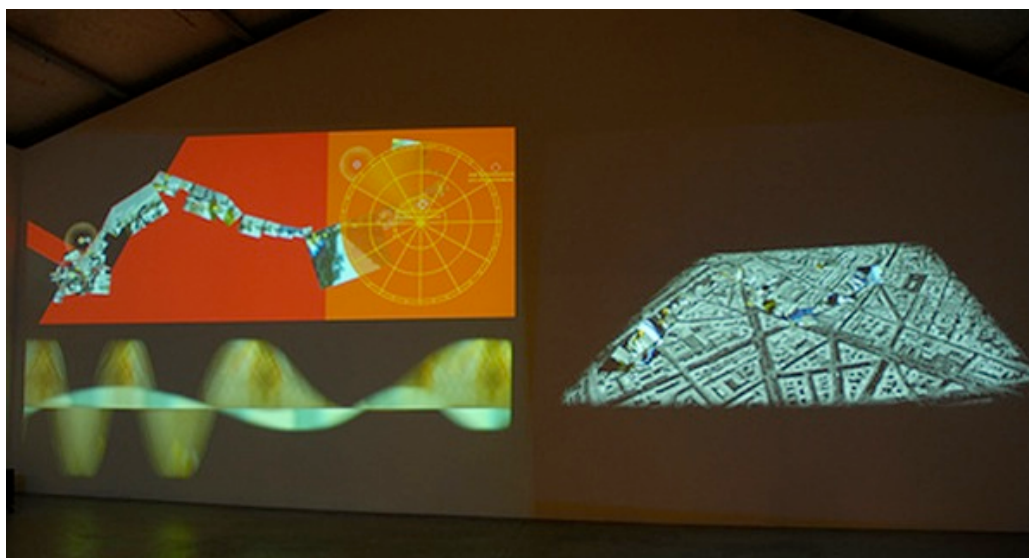


Fig. 35: Atau Tanaka e Petra Gemeinboeck, *Net_Dérive*, Maison Rouge, Parigi 2006.
Proiezione nello spazio espositivo. Courtesy of Atau Tanaka.

Da questo punto di vista, il progetto sembrerebbe avvicinarsi piuttosto a *Sonic City*: anche in *Net_Dérive* la città è pensata come uno strumento che può essere “performato” da chi lo attraversa. Esiste, però, un elemento di profonda diversità fra i due progetti: il carattere collettivo dell’azione. Mentre in alcuni dei lavori che abbiamo analizzato nel terzo capitolo l’ascoltatore interagisce con lo spazio esperendo il risultato di questa interazione in tempo reale, ma individualmente, in *Net_Dérive* il flusso audiovisivo che ogni partecipante riceve è il risultato delle dinamiche innescate dalla sua azione nello spazio, ma anche dalla sua relazione con gli altri partecipanti e dalla loro interazione con l’ambiente, nonché dai percorsi passati realizzati nello spazio urbano. Lo spazio

acustico che viene sovrapposto al reale in *Net_Dérive* è certamente una “auditory bubble”, ma si realizza attraverso una connessione interpersonale e intersoggettiva⁵⁶⁶. Non solo le tracce dei percorsi simultanei di altri partecipanti sono trasmessi al display portatile del singolo *walker*, ma “i percorsi [...] sono iscritti come tracce nella memoria del sistema che può essere scavata in un secondo tempo da altri partecipanti”⁵⁶⁷. In questo modo viene creata un’interazione dinamica fra individuale e collettivo e fra passato – i percorsi precedenti realizzati nello spazio urbano – e presente – l’attualità dell’ascoltatore in movimento nello spazio. Questa circolarità fra passato e presente, la possibile rottura e irruzione dei percorsi passati nel presente, diviene la matrice del flusso audiovisivo. Come spiegano le artiste,

The simultaneity, history, and memory of the various users’ paths and uploaded images shape a series of abstract visualizations and sonifications of the incoming media and data that we consider a collective narrative and that is summed together and projected in the main gallery space. There is a feedback created as the users’ actions generate the collective narrative that in turn direct them⁵⁶⁸.

Questo *stream in progress* viene proiettato anche all’interno dello spazio della galleria articolando la relazione fra esterno e interno, fra l’esperienza spaziale e la sua rappresentazione (fig. 35). La mappatura proposta, che nella sua frammentazione sembrerebbe erede di *The Naked City* di Debord, è costruita direttamente dall’azione dei partecipanti nello spazio urbano e sovrappone in tempo reale, alla rappresentazione tridimensionale di un frammento topografico, le immagini generate dalla macchina fotografica del partecipante e i suoni registrati nel luogo in cui sono state scattate.

Questa modalità generativa di rappresentazione spaziale si avvicina alle strategie portate avanti in progetti come *AmsterdamREALTIME* (2002), realizzato da Esther Polak, Jeroen Kee e dalla Waag Society in cui i percorsi di circa sessanta abitanti della città, monitorati da moduli GPS, vengono visualizzati in

⁵⁶⁶ Un’opposizione che, come abbiamo visto, ricalca quella fra Walkman e telefono cellulare. Si veda il sottoparagrafo 4.1.1 di questo capitolo, *Tecnologie networked ed esperienza urbana*.

⁵⁶⁷ Atau Tanaka, Petra Gemeinboeck, “Net_Dérive: Conceiving and Producing a Locative Media Artwork”, cit. p. 6.

⁵⁶⁸ Idem, p. 5.

tempo reale nello spazio espositivo costruendo, nel tempo, una mappa della città basata sui *pattern* di mobilità dei partecipanti piuttosto che sulla rappresentazione cartografica⁵⁶⁹.

I percorsi costruiscono la mappa, divengono una grammatica generativa collettiva con cui riscrivere la forma stessa della città. Il processo di mappatura sonora alla base delle *sound maps* online – che ancora la dimensione sonora dello spazio a una rappresentazione statica sia dal punto di vista spaziale sia dal punto di vista temporale – è rovesciato in un processo dinamico che restituisce il divenire urbano attraverso la soggettività del percorso. Le narrative personali sono sovrapposte alla rappresentazione cartografica in un flusso audiovisivo in costante mutamento. Se nelle passeggiate di Kubisch e Cardiff la mappa è una traccia che deve essere ri-percorsa dal fruitore, in *Net_Dérive* la mappa stessa è scritta attraverso i percorsi dei partecipanti.

Il progetto, in questo modo, articola anche una consapevole tensione rispetto all'immaginario culturale legato alla sorveglianza e al controllo nello spazio urbano che pervade anche il dibattito teorico sui media *location-aware*. Controllando e interagendo con i movimenti dei partecipanti, *Net_Dérive* ricalca il potenziale monitoraggio ubiquo e continuo che costituisce il lato oscuro del crescente uso della tecnologia nelle pratiche quotidiane, ma lo ribalta attraverso un rapporto dinamico e interscambiabile fra osservanti e osservati che restituisce parziale controllo al partecipante sul processo stesso della sorveglianza.

Allo stesso tempo, la partecipazione attiva del fruitore e il carattere aleatorio e contestuale dei materiali alla base della struttura audiovisiva, non eliminano affatto l'istanza autoriale. Il programma che consente di modellare, processare e trasformare i materiali sonori e visivi e i dati contestuali è realizzato dalle artiste e, determinandone i parametri, ha un ruolo tutt'altro che limitato nello *stream* finale. Ciò che accade, piuttosto, è una riconfigurazione dell'autorialità in una negoziazione fra controllo e apertura, fra sistema (autoriale) e processi di riscrittura e condivisione (collettiva). In questo dualismo fra controllo e apertura, fra l'approccio collaborativo, i processi di attivazione “dal basso” e il controllo

⁵⁶⁹ Si veda il Capitolo I, sottoparagrafo 1.2.4, *L'esplosione dell'urbano: dagli anni Novanta alle ricerche più recenti*.

centralizzato e remoto del sistema, sembra dispiegarsi la dinamica più ampia di molte delle pratiche artistiche che utilizzano dispositivi personali.

Nel costruire un'esperienza specifica per il *medium* adottato e nel tentativo di tradurre le modalità d'uso in prassi creativa, *Net_Dérive* sembra approcciarsi criticamente all'uso della tecnologia rinforzandone alcune possibilità e rovesciandone altre; in questo modo la prassi quotidiana delle tecnologie mobili è spostata di senso e riconfigurata rendendone evidenti i meccanismi e gli automatismi e proponendo nuove modalità d'uso.

Net_Dérive propone un'esperienza ludica di esplorazione spaziale collettiva che restituisce un flusso audiovisivo astratto frutto dell'accumulazione di passato e presente e delle micro-storie di abitazione di un luogo attuate attraverso il percorso. Al contempo il progetto mobilita e fa esperire in prima persona la stratificazione di spazio reale e virtuale che costituisce il tessuto fluttuante della città contemporanea, instaurando un'esperienza di mappatura processuale dell'ambiente realizzata attraverso il suo attraversamento in cui "la mappatura come attività culturale funge da forza di diversificazione piuttosto che di omogeneizzazione"⁵⁷⁰. Sovrapponendo spazio fisico e virtuale, passato e presente, esperienza spaziale e rappresentazione, *Net_Dérive* immerge il partecipante in una geografia multipla, liquida, dinamica e intersoggettiva scritta e riscritta dai percorsi stessi dei *walkers* nello spazio urbano.

4.4 Mark Shepard: *Tactical Sound Garden [TSG]*

Tactical Sound Garden [TSG] è una piattaforma *open source* che consente di coltivare giardini sonori pubblici nello spazio urbano sviluppata nel 2004 da

⁵⁷⁰ Atau Tanaka, Petra Gemeinboeck, "Net_Dérive: Conceiving and Producing a Locative Media Artwork", cit., p. 7. Il riferimento sembra essere riconducibile alla carta di Gilles Deleuze e Félix Guattari: "La carta [...] è interamente rivolta verso una sperimentazione in presa sul reale. [...] La carta è aperta, è connettibile in tutte le dimensioni, smontabile, reversibile, suscettibile di ricevere costantemente modificazioni. [...] Una carta ha molteplici entrate [...]. Una carta è legata alla performatività"; Id, *Mille piani. Capitalismo e Schizofrenia (Mille Plateaux. Capitalisme et schizophrénie)*, Minuit, Paris 1980), Castelvocchi, Roma 2003, p. 46.

Mark Shepard, architetto, artista e ricercatore interessato a indagare la dimensione culturale, sociale e politica dell'attuale *network culture* attraverso progetti interdisciplinari. [TSG] è stato presentato in numerosi festival e spazi espositivi, fra cui il Design Museum di Barcelona, il Conflux Festival a New York, l'edizione del 2006 dell'International Symposium of Electronic Arts – ISEA a San Jose e il festival Futuresonic a Manchester.

The TSG Toolkit enables anyone living within dense 802.11 wireless (WiFi) hot zones to install a sound garden for public use. Using a WiFi enabled mobile device (PDA, laptop, mobile phone), participants plant sounds within a positional audio environment. These plantings are mapped onto the coordinates of a physical location by a 3D audio engine common to gaming environments – overlaying a publicly constructed soundscape onto a specific urban space. Wearing headphones connected to a WiFi-enabled device, participants drift through virtual sound gardens planted by others as they move throughout the city⁵⁷¹.

Il progetto si concretizza in un software liberamente scaricabile sulla propria piattaforma mobile connessa alla rete che consente agli abitanti e ai passanti di sovrapporre allo spazio urbano una dimensione sonora personale e, allo stesso tempo, di fruire dei giardini sonori condivisi camminando nelle strade della città.

Tutti i partecipanti possono “piantare”, ascoltare o modificare (nella terminologia di Shepard “prune”: “potare”) suoni nell'ambiente urbano: l'applicazione consente di localizzare registrazioni e tracce musicali scelte dal partecipante o, in alternativa, i suoni selezionabili nella libreria messa a disposizione dal software stesso. I partecipanti possono determinare i parametri di ricezione e trasmettere le coordinate geografiche a un apposito server. Tramite l'applicazione, i *walkers* ricevono un mix personale dei suoni “coltivati” collettivamente nel giardino sonoro in relazione alla propria posizione. Ogni partecipante può “potare” i suoni “piantati” da altri modificandone i parametri di ricezione, ma non può sostituirli o eliminarli. La libertà di scelta sulle tracce sonore è assoluta: registrazioni di suoni ambientali, canzoni, *loops* sonori, estratti

⁵⁷¹ Mark Shepard, “Tactical Sound Garden [TSG] Toolkit”, in Cecilia Benites, Clare Lyster (a cura di), 306090-09: *Regarding Public Space*, Princeton Architectural Press, Princeton 2005, p. 64, molodiez.org/shepard_web.pdf (ultimo accesso 03 dicembre 2011).

da colonne sonore di film o dalla radio e frasi personali possono essere piantate a discrezione del partecipante.

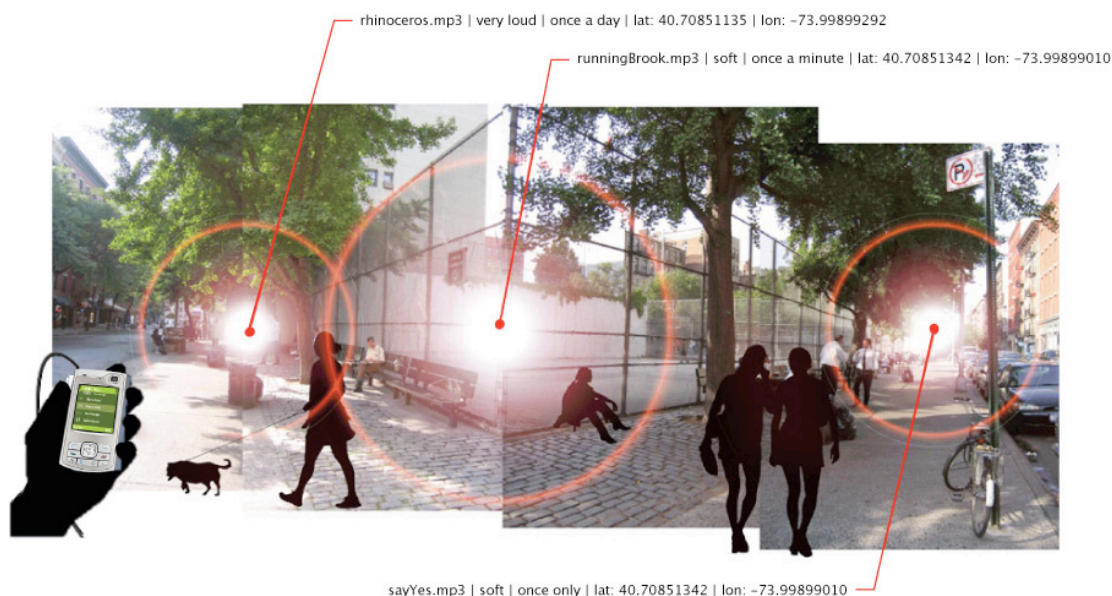


Fig. 36: Mark Shepard, *Tactical Sound Garden*, 2004. Progetto.
Courtesy of the artist.

Il progetto traduce nella sfera sonora le pratiche di Guerrilla Gardening: un movimento ormai internazionale che affonda le radici negli anni Settanta e nelle prime azioni di riconversione di spazi urbani abbandonati in giardini e orti portate avanti da Liz Christy e dal gruppo Green Guerrilla a New York. Nei movimenti legati al Guerrilla Gardening le istanze ecologiste si coniugano con una più generale rivendicazione di uso collettivo e riappropriazione partecipativa dello spazio pubblico che si attua in azioni di giardinaggio nelle aree abbandonate o incolte all'interno della città⁵⁷².

Queste istanze vengono sviluppate da Shepard all'interno di una tipologia di spazio pubblico immateriale: lo spazio delle reti *wireless* e la dimensione sonora delle strade:

⁵⁷² Si veda il sito del forum italiano di Guerrilla Gardening: <http://www.guerrillagardening.it/> (ultimo accesso 4 dicembre 2011). Anche il gruppo Reclaim the Streets – di cui abbiamo parlato nel Capitolo I, sottoparagrafo 1.1.4 *Partecipazione: spazio pubblico e alterità urbana* – è stato autore, nel 2006, di una clamorosa azione di Guerrilla Gardening nella Piazza del Parlamento di Londra dove migliaia di partecipanti piantarono piante e ortaggi.

The sonic dimension of cities is relatively unexamined public terrain. Today, we mostly think about how noisy and disruptive cities are, and try to control their sound through legislation. Traffic, police sirens, car alarms left blaring by negligent owners, construction workers repairing a water main by wielding jackhammers at dawn, or elderly neighbors who are hard of hearing and listen to the television at high volume – each in some way has been regulated by a code or environmental impact study (or occasionally by local intervention of other neighbors). At the same time, common everyday practices exist by which the sonic space of the city is occupied and negotiated⁵⁷³.

[TSG] interviene nelle dinamiche di negoziazione fra spazio sonoro pubblico e privato che sono alla base dei modi e delle tattiche quotidiane di attraversamento dello spazio urbano che abbiamo visto nei capitoli precedenti: dall'uso del suono per demarcare e connotare lo spazio condiviso, all'uso di Walkman, lettori MP3 e tecnologie personali per riscrivere la propria esperienza urbana attraverso uno spazio acustico privato.

Se l'“ecologia del suono”⁵⁷⁴ è determinante nell'esperienza quotidiana della città, Shepard nota come, nella prassi urbanistica e amministrativa corrente, appaia invece esclusivamente come elemento da controllare attraverso politiche legislative sul contenimento del rumore in ambienti urbani⁵⁷⁵. Questa denuncia del carattere meramente repressivo della legislazione e della valutazione urbanistica del suono ambientale ricorda molto da vicino l'intervento di Max Neuhaus sul *New York Times* del 6 dicembre del 1974. Shepard e Neuhaus condividono l'interpretazione dell'ascolto come modalità di relazione fra spazio urbano e chi lo attraversa, ma se la serie di passeggiate *Listen* propone di esplorare l'ambiente uditivamente, di leggere l'urbano attraverso un percorso sonoro, [SGT] propone, invece, un diverso tipo di esperienza. L'intervento di Shepard, infiltrandosi nella sfera pubblica ibrida in cui si svolgono le dinamiche relazionali nella città delle reti, mira a trasformare la dimensione sonora della città in un territorio di

⁵⁷³ Mark Shepard, “Tactical Sound Garden [TSG] Toolkit”, cit. p. 64.

⁵⁷⁴ In questa sede facciamo riferimento alla nozione di “ecologia del suono” sviluppata da Rowland Atkinson nel saggio “Ecology of Sound: The Sonic Order of Urban Space”, cit., esplorata in modo più esaustivo nel Capitolo II, sottoparagrafo 2.1.3 *Soundscape e percorso*.

⁵⁷⁵ Regine Debatty, “Interview with Mark Shepard”, in *WorldChanging*, dicembre 2006, <http://www.worldchanging.com/archives/005624.html> (ultimo accesso 21 giugno 2011).

condivisione e creazione collettiva, propone ai passanti di partecipare attivamente non solo alla lettura del *soundscape* urbano, ma a una sua ri-scrittura collaborativa.

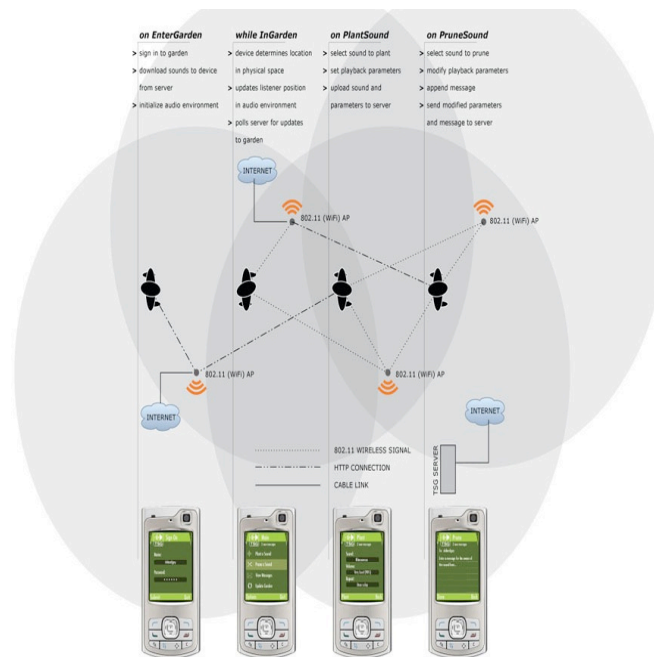


Fig. 37: Mark Shepard, *Tactical Sound Garden*, 2004. Diagramma.
Courtesy of the artist.

Da questo punto di vista, il progetto incarna perfettamente la seconda polarità nell'uso dei *locative media* individuata da Tuters e Varnelis: la modalità annotativa basata su di un “tagging” virtuale del mondo reale. Il progetto si avvicina a *[murmur]* e, soprattutto, a *Urban Tapestries* di Proboscis nell'offrire una piattaforma di “public authoring” del tessuto urbano in cui chiunque può lasciare una traccia del proprio passaggio inscrevendo nello spazio virtuale una narrativa personale accessibile *in situ*. In *[murmur]* questo processo di condivisione di materiali personali è posto sotto sorveglianza da parte degli artisti, che selezionano i racconti dei partecipanti, registrano le testimonianze e le aggiungono al database, rendendole accessibili nello spazio urbano. In *[TSG]* e *Urban Tapestries*, al contrario, la piattaforma permette un processo di riscrittura

degli spazi spontaneo e non mediato dall'artista. I materiali sonori "piantati" dai partecipanti, inoltre, non sono prestabiliti o limitati a una forma specifica (come, nel caso di *[murmur]*, il racconto). Il progetto si propone di raccogliere e convogliare la creatività diffusa e la volontà di scrivere collettivamente e informalmente il significato dei luoghi pubblici. Anche la dimensione spazio-temporale di *[TSG]* è (almeno potenzialmente) aperta: appoggiandosi alle reti Wi-Fi pubbliche presenti nel tessuto urbano, l'esperienza di attraversamento e demarcazione sonora della città è estendibile all'infinito nello spazio e temporalmente indeterminata⁵⁷⁶. Come afferma Shepard,

Where the presence of WiFi access points is minimal, gardens may simply consist of plantings along a sidewalk. Where a local density of nodes exists, gardens potentially take the scale of a neighborhood. In cities where WiFi networks are ubiquitous, gardens potentially extend throughout the entire city⁵⁷⁷.

Nella costruzione di un giardino sonoro collettivo *[TSG]* si appoggia infatti in modo "parassitario" all'infrastruttura di accesso alla rete tramite Wi-Fi che, in numerose città, è già esistente, ubiqua e liberamente condivisa.

Nel rivendicare lo spazio delle reti come territorio di intervento articolandone la relazione con lo spazio urbano, *[TSG]* rappresenta, in realtà, uno degli esiti di una più ampia riflessione sulle implicazioni architettoniche e urbanistiche della pervasività delle tecnologie di informazione e comunicazione mobili. Questo tema è al centro delle ricerche attuali dell'architetto e si è concretizzato in una serie di progetti interdisciplinari, ma anche di interventi teorici⁵⁷⁸.

⁵⁷⁶ Occorre sottolineare che questa apertura spazio-temporale del progetto è più un intento che un concreto risultato del progetto. *[TSG]* è stato finora messo in opera solo in occasione di festival, simposi e mostre. L'applicazione è liberamente scaricabile dal sito web e, quindi, potenzialmente utilizzabile da chiunque, in qualsiasi luogo dotato di una infrastruttura di accessi Wi-Fi pubblica e distribuita nello spazio urbano, ma l'uso del programma non si è diffuso nella prassi quotidiana.

⁵⁷⁷ Mark Shepard, "Tactical Sound Garden [TSG] Toolkit", cit. p. 70.

⁵⁷⁸ Mark Shepard (a cura di), *Sentient City: Ubiquitous Computing, Architecture and the Future of Urban Space*, The MIT Press-The Architectural League of New York, Cambridge-London-New York 2011; Id., Adam Greenfield, *Urban Computing and its Discontents*, The Architectural League of New York, New York 2007. Nel 2006 Shepard è fra gli organizzatori del convegno *Architecture and Situated Technologies*, in collaborazione con il Center for Virtual Architecture, l'Institute for Distributed Creativity e l'Architectural League di New York.

La riflessione di Shepard si sofferma sulle implicazioni culturali, sociali e politiche delle forme attuali di *ubiquitous computing* in cui le tecnologie di informazione e comunicazione invadono lo spazio urbano e le pratiche quotidiane. Se lo spazio materiale è sempre meno il terreno di espressione e confronto della sfera pubblica ed è soggetto a una crescente regolamentazione e sorveglianza “dall’alto”, allo stesso tempo le tecnologie mobili con cui controlliamo e organizziamo la nostra esperienza spaziale contribuiscono a instaurare ulteriori processi individuali di privatizzazione “dal basso”. In questo contesto e sotto la spinta convergente di questi due vettori di forza, per Shepard, è lo spazio delle reti e delle infrastrutture di comunicazione a costituire il nuovo territorio di confronto collettivo e pubblico.

Constatando la costante sospensione fra presenza fisica e pluripresenza mediale che caratterizza l’attraversamento dello spazio urbano nell’era dell’*ubiquitous computing* – significativamente indicato come un passaggio “da una psicogeografia delle ‘attrazioni del terreno’ a una schizogeografia dei nodi e delle reti” – Mark Shepard interpreta questi fenomeni come un’opportunità architettonica⁵⁷⁹. Queste nuove pratiche sociali possono diventare terreno di intervento diretto da parte di architetti e urbanisti, così che la prassi progettuale possa essere riconfigurata: non più progettazione dello spazio costruito, ma “generazione di nuovi spazi ibridi e forme di partecipazione pubblica che riconnettono le dimensioni materiali dello spazio urbano pubblico con le potenzialità partecipative della sfera pubblica networked”⁵⁸⁰.

In altre parole, se l’esperienza urbana contemporanea non è più determinata dallo spazio costruito, bensì, in buona misura, dalle piattaforme mediali che ci accompagnano nei nostri spostamenti, la progettazione architettonica può passare dallo spazio reale a quello virtuale, creando softwares e applicazioni che favoriscano nuove pratiche spaziali e sociali e in grado di proporre esperienze mediate basate sulla collaborazione. In questo modo, per Shepard, diviene possibile riportare lo spazio urbano a essere punto di incontro e di confronto

⁵⁷⁹ Mark Shepard, Adam Greenfield, *Urban Computing and its Discontents*, cit., p. 32 (traduzione mia).

⁵⁸⁰ Mark Shepard, “Locative Media as Critical Urbanism”, intervento tenuto alla *Locative Media Summer Conference*, Research Center “Media Upheavals”, Museum of Contemporary Art, Siegen, 3-5 settembre 2007 (traduzione mia).

intersoggettivo sfruttando le possibilità di connessione, condivisione e partecipazione della rete. Shepard propone, in sostanza, di ribaltare tre nozioni alla base del dibattito sulla mediazione dell'esperienza nello spazio urbano: quella di tecnologia, di utente e di spazio pubblico. In un'intervista con il ricercatore Martijn de Waal, questo triplice ribaltamento viene esplicitato direttamente: l'utente diviene partecipante, la tecnologia diviene strumento, mentre lo spazio pubblico viene ridefinito come bene comune⁵⁸¹.

È sullo sfondo di queste indagini teoriche e di questa carica utopica che possiamo meglio comprendere le motivazioni alla base di *[TSG]*. Il progetto si propone di modificare le abitudini quotidiane di attraversamento e percezione dell'ambiente urbano trasformando il camminare in una modalità di riscrittura creativa e di iscrizione di contenuti personali all'interno dello spazio condiviso. La nozione del camminare come modalità di "lettura/scrittura" di Augoyard e de Certeau viene letteralmente concretizzata attraverso la pratica del "tagging"⁵⁸².



Fig. 38: Mark Shepard, *Tactical Sound Garden*, 2004. Interfaccia dell'applicazione.
Courtesy of the artist.

⁵⁸¹ Martijn de Waal, "Interview with Mark Shepard: 'critical design', architecture, urbanism and location based media", cit. Come nota de Waal, "The terms public space, users and technology indicate a top-down way of framing urban space, where 'users' are relatively passively constrained by the spatial design of public space that the architects have deemed right for them, and where technology is seen as a force with an outside impact on reality. The alternatives you put forward seem to frame urban culture from a more 'situated' perspective". Nell'indicare questo ribaltamento, Shepard riconduce la formulazione originaria all'intervento di Usman Haque al simposio *Situated Technologies*.

⁵⁸² Si veda il Capitolo I, sottoparagrafo 1.1.2, *(Ri)scrittura dello spazio urbano*.

Allo stesso tempo, *[TSG]* si propone come una piattaforma di incontro con l'alterità urbana, di interazione interpersonale attraverso il *détournement* degli strumenti di mediazione dell'esperienza che utilizziamo nella quotidianità. Il rassicurante e individuale *telecocoon* con cui avvolgiamo le nostre esistenze nella molteplicità urbana è trasformato in un'interfaccia di scambio, condivisione e ascolto intersoggettivo e collaborativo.

[TSG] si configura, da questo punto di vista, come un tardo erede della prassi situazionista ed è il primo progetto, fra quelli che abbiamo analizzato, a cogliere non soltanto l'aspetto comportamentale e fenomenologico della *dérive* (come le *Electrical Walks* o *Net_Dérive*), ma anche la sua vocazione esplicitamente politica: l'attivazione della cittadinanza attraverso la "costruzione di situazioni" foriere di nuove relazioni sociali e di modalità sperimentali di abitazione degli spazi.

Se *Net_Dérive* è un tentativo di rispondere esteticamente alle caratteristiche dei media mobili e networked, articolando il processo creativo sulla base della "medium specificity", *[TSG]*, al contrario, intende inserirsi nelle più ampie pratiche culturali e sociali che nascono in relazione a questi mezzi rovesciandole. La tecnologia diviene un mero strumento e le pratiche di condivisione caratteristiche della *network culture* vengono riterritorializzate nello spazio pubblico con la volontà di inserirle direttamente nella sfera quotidiana (piuttosto che nel processo creativo). In questo modo i due progetti divengono esempi paradigmatici di due modalità profondamente diverse di interpretare non solo le tecnologie, ma anche il più ampio rapporto fra ricerca artistica e vita quotidiana che è al centro delle pratiche estetiche peripatetiche *tout court*.

CAPITOLO V

Sound Walks: dispositivo, contesto, partecipazione, quotidiano

Passeggiate di ascolto, passeggiate audio, passeggiate networked ci hanno posto di fronte a ricerche che si avvalgono di strategie e piattaforme tecnologiche diverse e che si caratterizzano per modalità operative disomogenee. La nostra indagine ha tentato di articolare la relazione esistente fra pratiche artistiche e quotidiane di attraversamento dello spazio urbano in relazione all'ascolto e all'uso di tecnologie personali individuando modalità diverse di costruzione del percorso che si appropriano della prassi quotidiana, allo stesso tempo riscrivendola, e che chiamano in causa, in misura diversa da progetto a progetto, molte delle tematiche al centro della letteratura teorica sul percorso e l'ascolto mobile.

Questo capitolo si propone di esaminare criticamente alcuni degli aspetti, dei temi e delle questioni al centro delle *sound walks* nel tentativo di problematizzarne la portata, analizzarne la rilevanza, il ruolo, le continuità o le discontinuità nel contesto della prassi e dell'analisi teorico-critica recente nel campo delle arti visive. Le *sound walks* sono state spesso definite e interpretate come “un sottogenere riconosciuto della pratica sonora”⁵⁸³, ma è necessario indagare più a fondo questa costellazione di ricerche nel contesto degli sviluppi artistici della seconda metà del XIX secolo per evitare di rinchiudere in una definizione rigida e monolitica quella che, invece, appare come un'area di ricerca liminale, che si manifesta in pratiche eterogenee, interdisciplinari e stratificate e

⁵⁸³ Seth Kim-Cohen, *In the Blink of an Ear. Toward a Non-Cochlear Sonic Art*, cit., p. 109 (traduzione mia).

che mobilita, attiva e talvolta porta agli eccessi, evidenziandole, alcune delle questioni centrali nella prassi artistica contemporanea *tout court*: ci soffermeremo, in particolare, sulle forme del dispositivo, le modalità di partecipazione, la dimensione contestuale e il rapporto con la sfera quotidiana, analizzando questi aspetti sullo sfondo della ricerca estetica contemporanea e degli attraversamenti disciplinari che ne hanno segnato gli sviluppi nell'ultimo secolo.

Nel primo paragrafo indagheremo le *sound walks* in relazione alle modalità di fruizione proposte dalle pratiche artistiche peripatetiche soffermandoci sulla dialettica fra mobilità dell'artista e mobilità del fruitore. Le passeggiate sonore ci pongono di fronte a un modello di spettatore incarnato e mobile che esplora in prima persona l'ambiente urbano: si tratta di un'anomalia all'interno della ricerca artistica? Per rispondere a questa domanda, nel secondo paragrafo esploreremo i diversi "dispositivi deambulatori" posti in gioco nelle *sound walks* in relazione all'installazione, alla performance partecipativa e alle pratiche di *locative e mobile media art* individuando in questa triangolazione i vettori fra cui si articola la mobilità del fruitore nelle passeggiate sonore.

In ogni caso, l'esperienza estetica diviene una funzione dei rapporti fra spazio e fruitore attraverso una fenomenologia per nulla lineare ma che, al contrario, rivela diverse modalità di rapportarsi al contesto (terzo paragrafo) e paradigmi di partecipazione distinti e stratificati che vanno da una "heightened perception"⁵⁸⁴, all'interazione, fino alla collaborazione (quarto paragrafo).

Queste differenziazioni si stemperano, però, in un comune riconoscimento della riarticolazione contestuale e soggettiva dell'esperienza estetica nel momento stesso della fruizione, in una processualità radicale, in un'istanza generalizzata alla colonizzazione estetica della sfera quotidiana: la posta in gioco, non è soltanto l'esperienza estetica ma, più spesso, l'esperienza dello spazio urbano e la ridefinizione delle nostre pratiche quotidiane. Nel quinto paragrafo indagheremo la "porosità" di queste pratiche nella sfera extra-artistica: se la letteratura teorica interpreta il camminare come modalità di relazione privilegiata con l'urbano, come forma di partecipazione incarnata all'ambiente, di comprensione,

⁵⁸⁴ Claire Bishop, "Heightened Perception", in Id., *Installation Art: a Critical History*, Tate Publishing, London 2005, pp. 48-81.

esplorazione, ma anche appropriazione e riscrittura dello spazio urbano e confronto con la sfera pubblica, le passeggiate sonore sembrerebbero proporsi di rafforzare queste potenzialità creando degli slittamenti nell'esperienza ordinaria o costruendo dei "supplementi" e inserendosi nella relazione fra spettatore-passeggiatore e ambiente per proporre micro-pratiche di abitazione estetica degli spazi quotidiani.

A partire dalle modalità con cui questi progetti intervengono nelle dinamiche fra ascolto, percorso e spazio urbano, tenteremo di individuare delle linee d'azione – *rivelazioni*, *sovrascrizioni* e *sonorizzazioni* – e delle possibili genealogie che, sebbene aperte ad attraversamenti e alla variabilità intrinseca di queste ricerche, sembrano costituire altrettanti vettori di interferenza nella relazione fra *walker* e spazio urbano e migrare liberamente fra i diversi dispositivi. Le ricerche che si concentrano sul *soundscape* utilizzano una strategia di *rivelazione* dell'esistente ed enfatizzano l'ascolto come modalità di relazione al mondo. Le pratiche di *sovrascrizione* intervengono sulla comprensione abituale, distaccata e superficiale degli ambienti quotidiani attraverso innesti che, sovrapponendo all'ambiente fisico un universo sonoro virtuale, immergono il fruitore in un'esperienza cinematografica o in una molteplicità di storie, ricordi, testimonianze che restituiscono l'immagine frammentaria, molteplice e plurima della città abitata. Le strategie di *sonorizzazione* enfatizzano l'interazione fisica e corporea fra fruitore e spazio urbano e il carattere attivo, creativo e ludico dell'ascolto trasformando la città in una interfaccia di improvvisazione gestuale, comportamentale e percettiva.

5.1 Artista mobile vs fruitore mobile

Le passeggiate sonore ci pongono di fronte a strategie artistiche tutt'altro che omogenee: nella serie *Listen* di Max Neuhaus, così come nelle passeggiate portate avanti in seno alle diramazioni attuali dell'ecologia acustica, è l'artista

stesso a condurre l'esplorazione spaziale dei partecipanti, in modo analogo alla visita dadaista a Saint-Julien-le-Pauvre e ai *Free Flux-Tours*. La maggior parte dei progetti che abbiamo analizzato, al contrario, non prevedono la partecipazione diretta dell'artista e costruiscono dispositivi di varia natura accomunati dal "trasferimento" della mobilità al fruitore stesso. La semplice demarcazione di punti di ascolto di Akio Suzuki, la prescrizione di un percorso e della traccia sonora sovrapposta al reale di Janet Cardiff, le cuffie di Christina Kubisch, che permettono al fruitore di determinare il flusso sonoro attraverso il percorso, e le esperienze di Atau Tanaka/Petra Gemeinboeck e Mark Shepard – pur proponendo gradazioni diverse di partecipazione del pubblico e controllo dell'artista – sono accomunati dal fatto che la mobilità, il percorso, riguarda essenzialmente e prima di tutto il fruitore.

In realtà questi progetti si pongono all'interno di una dinamica più ampia, che riguarda la ricerca sonora, ma soprattutto la ricerca estetica peripatetica *tout-court*: la dinamica fra mobilità dell'artista e mobilità del fruitore.

La fenomenologia del camminare nella pratica artistica contemporanea mostra un'articolazione fra ricerche in cui l'artista fuoriesce dallo studio per addentrarsi e agire nello spazio urbano restituendo la sua esperienza in varie forme (mappe, diagrammi, fotografie, testi scritti, video, impronte, collezione di "reperti" raccolti durante il percorso) e ricerche in cui questa fuoriuscita porta ad un coinvolgimento del pubblico nell'esplorazione spaziale, mobilizzando non solo il corpo dell'artista, ma anche quello del fruitore⁵⁸⁵. Questa dialettica è evidente anche all'interno della ricerca sonore e trova un paradigma nelle due strade intraprese dal World Soundscape Project: il *field recording* da una parte, e la passeggiata partecipativa dall'altra (che trovano una linea di continuità nella dialettica, rispettivamente, fra pratiche di mappatura e dispositivi di esplorazione/riscrittura sonora *in situ* che abbiamo analizzato nel quarto capitolo). Da una parte, ci troviamo di fronte a una registrazione, una traccia o un processo di messa in forma dell'esplorazione dell'artista, mentre, dall'altra, viene messa in forma la mobilità del fruitore stesso.

⁵⁸⁵ Si veda il Capitolo I, paragrafi 1.2 "La dimensione estetica del camminare" e 1.3 "Spazio urbano, arte, percorso: la natura processuale dell'urbano e la sfera quotidiana".

In *Marcher, Créer*, Davila analizza le modalità di ricezione in relazione alle pratiche artistiche peripatetiche interpretandola nei termini di “trasmissione diretta e differita” dello spostamento dell’artista:

Directe lorsque le spectateur assiste *in vivo* à l’action et constate que quelque chose de singulier se passe, se déroule, dont il est témoin muet et surpris, atteint probablement par une attraction dans la ville. Différée lorsque l’espace d’exposition propose au public de rencontrer le déplacement mis en forme, le geste cinéplastique, et de faire, lui-même, l’expérience de cette apparition⁵⁸⁶.

Il progetto *Rezos/Prayers* di Dora Garcia, tematizza direttamente entrambe queste possibilità di trasmissione dell’opera coniugandole: il pubblico di questo lavoro è sia l’ignaro passante incontrato casualmente dai performers per strada, che diviene testimone (e anche soggetto) dell’azione, sia lo spettatore consapevole che accede al sito internet per ascoltare “in differita” le tracce sonore registrate⁵⁸⁷.

Più in generale, però, la “trasmissione differita” di cui parla Davila è perfettamente aderente alle modalità di ricezione proposte dalle ricerche che si avvalgono di registrazioni e tracce di vario tipo: il disco, l’installazione, la mappa sonora online, la trasmissione radio, la traccia audio potrebbero essere considerati equivalenti, nel campo delle pratiche sonore, alla tassonomia di possibilità di messa in forma dell’esperienza dell’artista che Gilles A. Tiberghien costruisce nel suo contributo al catalogo della mostra *Un siècle d’arpenteurs*⁵⁸⁸. Questo stesso modello di trasmissione appare centrale in una costellazione di ricerche in cui il percorso dell’artista nello spazio urbano diviene addizione vocalica, sonora o ritmica all’ambiente come, ad esempio, in *Shadow Walk* di Viv Corringham⁵⁸⁹.

In altri interventi di natura performativa nello spazio urbano è invece la “trasmissione diretta”, in cui il fruitore diviene testimone dell’azione dell’artista, ad assumere un ruolo centrale: azioni contestuali, *in situ* ed effimere, destinate alla fruizione *in vivo*. *The Future of Radio Art* del collettivo di artisti e teorici dei media Ligna è un esempio perfetto di questa linea di ricerca. Realizzato ad

⁵⁸⁶ Thierry Davila, *Marcher, Créer. Déplacements, flâneries, dérives dans l’art de la fin du XXe siècle*, cit., pp. 179-180.

⁵⁸⁷ Si veda il Capitolo IV, paragrafo 4.2, “Networked Audio Walks”.

⁵⁸⁸ Gilles A. Tiberghien, “La Marche, émergence et fin de l’œuvre”, cit.

⁵⁸⁹ Si veda il Capitolo II, paragrafo 2.2, “Listening Walks”.

Amsterdam in occasione di *Radiodays* (De Appel Foundation, 2005) e poi trasmesso ad Amburgo e Stralsund, il progetto interviene nello spazio pubblico attraverso l'infiltrazione di una trasmissione radio concepita *ad hoc*: una serie di partecipanti si aggira per il centro urbano o all'interno di centri commerciali trasportando, nascosti in borse di plastica, alcuni stereo portatili⁵⁹⁰. Queste fonti sonore "camuffate" inseriscono nel *soundscape* una voce anomala, discordante, che discute delle modalità in cui la radio si inserisce nella sfera quotidiana trasformando, connotando e modificando l'ambiente⁵⁹¹.

In questo tipo di interventi, è il progetto artistico stesso che, divenuto mobile, si aggira per lo spazio urbano incontrando spettatori inconsapevoli e inserendosi direttamente e senza alcuna mediazione nella sfera quotidiana, rifiutando sia di "convocare" il pubblico, sia di circoscrivere in alcun modo l'esperienza estetica rispetto a quella ordinaria, in continuità con le istanze esplorate, negli anni Sessanta, in azioni come la *Journée dans la rue* del Groupe de Recherche d'Art Visuel.

Nelle *sound walks* partecipative, invece, il modello della "trasmissione diretta e in differita" appare spesso insufficiente: nei progetti che abbiamo analizzato, è l'esperienza stessa ad essere trasferita al fruitore, che non è tanto il "testimone" dell'azione individuale dell'artista, ma si trova ad agire in prima persona nello spazio urbano. In altre parole, il pubblico non è chiamato solo a osservare e interpretare l'azione dell'artista (che questo avvenga all'interno oppure al di fuori della galleria e delle cornici istituzionali dell'arte). È lui stesso a camminare, esplorare e vagare per lo spazio urbano.

In un intervento che può essere considerato come un aggiornamento a *Walkscapes*, Francesco Careri afferma:

⁵⁹⁰ La traccia audio del progetto è scaricabile al sito: <http://www.archive.org/details/LignaFutureOfRadioArt4>; il testo completo alla base della trasmissione è pubblicato in Ligna, "The Future of Radio Art: a Monologue for a Broadcast voice," in *Sound: Sound in Art and Culture, Open*, n. 9, 2005, pp. 110-109; alcuni video documentativi si trovano invece sul sito del collettivo: <http://ligna.blogspot.com/2007/12/future-of-radio-art-die-zukunft-der.html> (ultimo accesso 11 gennaio 2012).

⁵⁹¹ "Radio as a means of dissemination does not care about the borderline between art and social life. Considered as an apparatus of distribution, radio intervenes in everyday situations. [...] It produces a difference, its sonic waves are changing the space", Ligna, "The Future of Radio Art: a Monologue for a Broadcast voice," cit., p. 110.

Rispetto alle azioni dell'avanguardia degli anni Venti e degli anni Settanta, oggi non si cammina più in modo dimostrativo, per affermare che camminare è un'arte, dal momento che questo è ampiamente riconosciuto all'interno del sistema dell'arte. Non si cammina più solo per riportarne l'esperienza nei musei sotto forma di opera o documentazione archivistica, si cammina per far fare l'esperienza ad altri. Chi cammina oggi lo fa sempre meno in *solitaria* e più con gli *altri*, per condividere con gli *altri*, per incontrare gli *altri*⁵⁹².

Questo spostamento dal “fare” e dall’“agire”, al “chiedere” e al “far fare” appare come un'istanza costante, nelle passeggiate sonore, fin dagli anni Sessanta.

5.2 Fra i dispositivi: installazione, performance, *locative* e *mobile media art*

Le regardeur d'une installation de projection contemporaine redevient un flâneur, mobile et esseulé

Dominique Païni⁵⁹³

Riferendosi agli interventi artistici nello spazio urbano, Paul Ardenne commenta, “ogni esplorazione, ogni conquista [...] si traduce in un senso di possesso concreto, alla scala fisica del corpo, una sfida all'astrazione rappresentata dalla mappa”⁵⁹⁴. Ardenne contrappone esplicitamente la dimensione esperienziale che si realizza nel rapporto incarnato e fisico al mondo rispetto alla dimensione rappresentativa, cartesiana e astratta della carta topografica, richiamando quell'opposizione fra la vista della città di New York dall'alto delle

⁵⁹² Francesco Careri, “Walking With”, in *SPAM_arq*, vol. 1, SPAM_arq ediciones, Santiago de Chile, 2005, p. 10, <http://www.spam.cl/> (ultimo accesso: 10 giugno 2011, enfasi dell'originale, traduzione mia). La prima edizione, in lingua spagnola e inglese, di *Walkscapes. Camminare come pratica estetica* è del 2002: Francesco Careri, *Walkscapes. El andar como practica estética/Walking as an aesthetic practice*, Gustavo Gili, Barcelona 2002.

⁵⁹³ Dominique Païni, *Projections, les transports de l'image*, F. Hazan, Tourcoing 1997, p. 176.

⁵⁹⁴ Paul Ardenne, *Un art contextuel: creation artistique en milieu urbain, en situation, d'intervention, de participation*, cit., p. 98 (traduzione mia).

torri gemelle e la città praticata “dal basso” che inaugura il capitolo dedicato al camminare de *L'invention du quotidien* di de Certeau⁵⁹⁵.

Nelle passeggiate sonore, questa esplorazione, conquista e possesso corporeo sono attuati dal fruitore stesso, in prima persona. Se le pratiche peripatetiche contemporanee, come propone anche Davila, sono riconducibili a una necessità esperienziale dell'artista che si attua attraverso un rapporto corporeo, fisico e psichico con l'ambiente, nelle *sound walks* è il fruitore a divenire soggetto di questa “esperienza incarnata degli spazi dell'urbano”⁵⁹⁶.

Questo modello di fruitore “incarnato” non è affatto un'anomalia nel sistema artistico contemporaneo ma, al contrario, è al centro delle riflessioni sulla vasta costellazione di ricerche riconducibile all'installazione. Nella sua analisi critica dell'*installation art*, Claire Bishop riconosce proprio in questo “embodied viewer” la caratteristica chiave di questa forma espressiva:

Installation art [...] differs from traditional media (sculpture, painting, photography, video) in that it addresses the viewer directly as a literal presence in the space. Rather than imagining the viewer as a pair of disembodied eyes that survey the work from a distance, installation art presupposes an *embodied* viewer whose sense of touch, smell and sound are heightened as their sense of vision. This insistence on the literal presence of the viewer is arguably the key characteristic of installation art⁵⁹⁷.

La centralità dello spettatore e la ridefinizione delle modalità di fruizione è esattamente uno dei capisaldi della riflessione storico-critica sull'arte minimalista e post-minimalista a partire dalla celeberrima condanna di Michael Fried e dalla sua accusa di “teatralità” nei confronti del processo di espansione della scultura

⁵⁹⁵ Si veda il Capitolo I, sottoparagrafo 1.1.3, *(Ri)scrittura dello spazio urbano*.

⁵⁹⁶ Questa espressione, come abbiamo visto nel Capitolo I, è utilizzata da Petra Küppers in relazione al *flâneur*: Id. “Moving in the Cityscape: Performance and the Embodied Experience of the *Flâneur*”, cit., p. 59 (traduzione mia).

⁵⁹⁷ Claire Bishop, *Installation Art. A Critical History*, cit., p. 6 (enfasi dell'originale). Si veda anche Francesca Gallo, “Ambienti e Installazioni”, in Silvia Bordini (a cura di), *Arte contemporanea e tecniche*, Carocci, Roma 2006, pp. 101-116; Julie H. Reiss, *From Margin to the Center. The Spaces of Installation Art*, cit. Altri riferimenti sono forniti in seguito. Gli studi recenti in campo cinematografico non hanno mancato di ricordare come questa forma di esperienza incarnata, tattile, sinestetica e multisensoriale caratterizzi anche lo spettatore cinematografico e non solo in relazione al cinema delle origini o alle forme di *expanded cinema*: si veda, in particolare, Alice Autelitano, Veronica Innocenti, Valentina Re (a cura di), *I cinque sensi del cinema*, Atti dell'XI Convegno Internazionale di Studi sul Cinema, Udine-Gorizia, 15-18 marzo 2004, Forum, Udine 2005.

all'opera nei lavori di Robert Morris e degli altri artisti *minimal*⁵⁹⁸. Fried oppone la scultura minimalista a quella modernista proprio in virtù di questo riconoscimento della “presenza” del fruitore che ridefinisce radicalmente l'idea di opera autonoma, chiusa e conclusa in se stessa al centro delle poetiche moderniste. La scultura minimalista, al contrario, realizza un duplice spostamento di interesse dall'opera al contesto e dalle relazioni interne all'opera alle relazioni esterne all'opera, che diviene una funzione della triangolazione fra fruitore e spazio⁵⁹⁹.

In questo duplice passaggio sono poste le basi fondamentali dell'installazione, destinata a diventare una delle forme dominanti dell'arte della seconda metà del XX secolo fino ai giorni nostri. L'artista diviene costruttore di ambienti percorribili, in cui il fruitore può entrare, immergersi, vagare, sostare, perdendo l'immobilità, l'unicità del punto di vista e la comprensione unitaria dell'opera alla base della ricezione dell'arte modernista⁶⁰⁰.

La ricerca di Bruce Nauman e il suo passaggio, alla fine degli anni Sessanta, dalla performance all'installazione illustra piuttosto letteralmente il mutamento dal “fare” al “far fare” di cui pala Careri: *Performance Corridor* (1969) è uno

⁵⁹⁸ Michael Fried, “Art and Objecthood” (in *Artforum*, vol. 5, n. 10, giugno 1967), in Id., *Art and Objecthood. Essays and Reviews*, The University of Chicago Press, Chicago-London 1998, pp. 148-172.

⁵⁹⁹ In uno dei suoi più importanti testi teorici, Robert Morris cristallizza questo passaggio nella frase: “The better new work takes relationships out of the work and makes them a function of space, light and the viewer's field of vision”; Robert Morris, “Notes on Sculpture Part 2”, in *Artforum*, vol. 5, n. 2, ottobre 1966, pp. 20-23. Si vedano anche, fra gli altri, Francesco Poli, “Arte e Ambiente”, in Id. (a cura di) *Arte contemporanea. Le ricerche internazionali dalla fine degli anni '50 ad oggi*, Electa, Milano 2005, pp. 96-121; Id., *Minimalismo, arte povera, arte concettuale*, Laterza, Milano 2002.

⁶⁰⁰ L'occupazione dello spazio reale che si realizza nell'installazione è stata spesso interpretata come la conquista finale di un più lungo percorso di fuoriuscita dal quadro e dallo spazio illusionistico “rappresentato”. Renato Barilli, ad esempio, afferma che “tutta la vicenda dell'avanguardia contemporanea può essere vista come un lento ma costante sforzo [...] per giungere a lavorare nello spazio reale” (Renato Barilli, “Dall'informale caldo all'informale freddo”, in Renato Barilli, Gillo Dorfles, Filiberto Menna, *Al di là della pittura. Arte povera, comportamento, body art, concettualismo*, Milano, Fabbri, 1975, p. 1), ma anche la celebre mostra *Ambiente/Arte* curata da Germano Celant alla Biennale di Venezia del 1976, si poneva su questa linea proponendo un percorso che, partendo dalle realizzazioni ambientali del Futurismo e passando attraverso le altre esperienze delle avanguardie, l'informale e le neoavanguardie, arrivava alle ricerche degli anni Settanta individuando quindi una continuità sostanziale fra le ricerche ambientali più recenti e quelle di inizio secolo. Germano Celant, *Ambiente/Arte. Dal Futurismo alla Body Art*, La Biennale di Venezia, Venezia 1977. L'analisi della progressiva espansione della scultura in ambiente è al centro dell'indagine di Rosalind Krauss in *Passaggi. Storia della scultura da Rodin alla Land Art (Passages in Modern Sculpture)*, The Viking Press, 1977), Mondadori, Milano 1998.

stretto e angusto corridoio lungo qualche metro esposto per la prima volta alla mostra *Anti-Illusion: Procedures/Materials* al Whitney Museum di New York. La struttura è la stessa utilizzata l'anno precedente nel video *Walk with Contrapposto* (1968), in cui Nauman attraversa questo spazio asfittico creato nel suo studio assumendo posture forzate e scultoree ed esasperando il movimento delle anche. In *Performance Corridor*, però, è il fruitore a doversi addentrare nel corridoio, a farne esperienza, divenendo a sua volta performer e sostituendo il corpo dell'artista. In questa serie di installazioni di Nauman il ruolo del fruitore diviene, quindi, operativo, fattivo, performativo⁶⁰¹.

Lo spettatore dell'installazione è uno spettatore incarnato e mobile, che esplora e percorre uno spazio costruito, modellato o definito per lui dall'artista e che può determinare autonomamente la durata della sua esplorazione spaziale⁶⁰². È "un passeggiatore", come lo definisce Bellour, "più sensibile ai passaggi fra le immagini anche perché il suo corpo a volte transita nell'immagine e circola fra le immagini"⁶⁰³. Philippe-Alain Michaud, riferendosi al passaggio dell'immagine in movimento dalla sala cinematografica al museo, parla di un dispositivo "dove lo spettatore si muove [...], un dispositivo deambulatorio con una circolazione all'interno e attorno alle immagini" che rimanda alla storia precinematografica e ai panorami del XIX secolo⁶⁰⁴, mentre Dominique Païni propone la nozione di spettatore *flâneur*⁶⁰⁵.

Il "dispositivo deambulatorio" di cui parla Michaud sembrerebbe poter fornire un modello che, nelle passeggiate sonore, viene ulteriormente espanso nello spazio urbano. Il percorso di Christina Kubisch illustra letteralmente questo

⁶⁰¹ Si veda, per un'analisi particolarmente tempestiva del lavoro di Nauman di questi anni, Marcia Tucker, "PheNAUMANology", in *Artforum*, n. 4, dicembre 1970, pp. 38-44.

⁶⁰² Si veda Cosetta G. Saba, "Cinema Re-invented. Cinema's Presence in Contemporary Art", cit., p. 10: "The spectator can retrace his steps or go back to a different point; going back intentionally or casually in order to see again. This seeing again triggers, in terms of the ways the *sub specie* filmic work is presented [...], a temporality that is completely handed over to the spectator, who is in turn free to re-design it".

⁶⁰³ Raymond Bellour, *Fra le immagini: fotografia, cinema, video*, cit., p. 9.

⁶⁰⁴ Philippe-Alain Michaud, "Le mouvement des images", in Id. (a cura di), *Le mouvement des images*, catalogo della mostra, Centre Pompidou, Paris 2007, p. 108 (traduzione mia).

⁶⁰⁵ "De spectateur immobile et collectif, captif dans les salles de cinéma di XXe siècle, le regardeur d'une installation de projection contemporaine redevient un flâneur, mobile et esseulé": Dominique Païni, *Le temps exposé. Le cinéma de la salle au musée*, Cahiers du Cinéma, Paris 2002, p. 54. Si veda anche Anne-Marie Duguet, "Dispositifs", in *Communications*, n. 48, 1988, pp. 221-242.

processo di progressiva espansione: le sue prime ricerche con l'induzione elettromagnetica sono dall'artista stessa definite come il primo passo del suo passaggio dalla performance all'installazione. I lavori che compongono il ciclo *On Air* sono spesso di piccole dimensioni, realizzati in spazi espositivi e si espandono progressivamente fino a coinvolgere un borgo (*Dodici Percorsi Sonori per Gargonza*) per poi spalmarsi, a partire dal 2003 e dal ciclo delle *Electrical Walks*, su interi spazi urbani⁶⁰⁶. Lo stesso sembrerebbe potersi dire di *Oto-date* di Akio Suzuki, che disperde su scala urbana quei punti di ascolto privilegiati che, in alcune sue installazioni precedenti, come *Space in the Sun*, si limitavano a un singolo ambiente. In entrambi questi lavori la dimensione temporale non è determinata dall'artista, ma lasciata alla libera scelta del fruitore.

Da questo punto di vista, le specificità delle modalità di ricezione proposte dalle passeggiate sonore appaiono più sfumate. Pensiamo alla vasta costellazione di installazioni urbane che, negli ultimi decenni, hanno assunto una dimensione "istituzionalizzata" e sono state ampiamente assorbite all'interno del sistema delle arti contemporanee.

Potremmo prendere in considerazione, per fornire un celebre esempio, *Sleepwalkers* di Doug Aitken (2007), un'installazione a otto schermi commissionata dal Museum of Modern Art di New York per le facciate esterne ed interne del museo: in questo progetto l'artista "introduce un cinema *site-specific* espanso nel paesaggio urbano e adeguato all'esperienza pedonale" in cui il fruitore deve muoversi attorno all'edificio "divenendo un partecipante attivo", come recita il sito dedicato al progetto⁶⁰⁷.

Le distanze si assottigliano ulteriormente se pensiamo a una installazione come *Surround Me: A Song Cycle for the City of London* di Susan Philipsz (2010): un progetto realizzato nella City che prende spunto dal silenzio che,

⁶⁰⁶ L'artista dichiara: "I abandoned concert halls in favour of new sound environments. Environments without fixed listening positions, where people can move about freely, with no separation between the audience and the performer"; Christina Kubisch, note su *On Air – Six themes on open space*, Die Schachtel, 2004.

⁶⁰⁷ L'installazione comprendeva otto proiezioni di ampia scala che ritraevano il risveglio e le peregrinazioni urbane di cinque immaginari abitanti della città: un postino, un elettricista, un uomo d'affari, un "corriere ciclista" e un impiegato. *Sleepwalkers*. Doug Aitken, 2007: <http://www.moma.org/interactives/exhibitions/2007/aitken/flash.html> (ultimo accesso 24 febbraio 2012, traduzione mia).

durante i fine settimana, domina quest'area in gran parte destinata a uffici e, allo stesso tempo, dalla presenza e importanza della voce e del canto popolare nella Londra Elisabettiana. La voce dell'artista intenta a cantare frammenti di brani appartenenti a questa tradizione è trasmessa in sei punti dell'area a intervalli di tempo regolari, creando un percorso nei vicoli e nelle strade della città che il fruitore è libero di percorrere seguendo una propria geografia e una durata personale⁶⁰⁸. Ci troviamo di fronte, dal punto di vista del dispositivo, a una espansione delle modalità di ricezione caratteristiche dell'installazione nello spazio urbano in cui le diversità rispetto alle passeggiate di Christina Kubisch, ad esempio, parrebbero riguardare più la scala (le dimensioni dell'area), la continuità dell'esperienza (che nelle *Electrical Walks* è ininterrotta) e la rinuncia alla "costruzione" e alla "creazione" *tout-court*, piuttosto che le modalità peripatetiche che caratterizzano la fruizione.

Questo processo di espansione non è però affatto lineare, né comune a tutte le ricerche: anche nel caso di Neuhaus la serie *Listen* si colloca in un momento di passaggio dell'artista dalla performance all'installazione, ma questa serie di lavori sembrerebbe piuttosto dialogare con le modalità di fruizione proposte dagli artisti Fluxus nei *Free Flux-Tours* o negli *event scores*. In *American Can* (1966-67), un altro lavoro dell'artista quasi contemporaneo alla prima realizzazione di *Listen*, ritroviamo la caratteristica basilare che è contemporaneamente esplorata nelle serie di passeggiate sonore: il coinvolgimento collettivo del pubblico in attività ordinarie e banali e in contesti quotidiani proposto come attività estetica⁶⁰⁹. Da questo punto di vista, le peculiarità della passeggiata sonora di Neuhaus (ma

⁶⁰⁸ Si veda il sito del progetto, che contiene testi critici e interviste: http://www.artangel.org.uk/projects/2010/surround_me (ultimo accesso 24 febbraio 2012). La diffusione della voce nello spazio urbano è una delle strategie maggiormente caratterizzanti il lavoro della Philipsz; sull'artista, insignita nel 2010 del Turner Prize, si veda AA.VV., *Susan Philipsz. There is nothing left here*, Xunta de Galicia, Centro Galego de Arte Contemporánea, Santiago de Compostela 2008.

⁶⁰⁹ Per una descrizione di *American Can* si rimanda al Capitolo II, paragrafo 2.3 "Max Neuhaus: *Listen*". Per avere dei termini di paragone fra queste azioni e le parallele ricerche portate avanti in seno a Fluxus, potremmo prendere in considerazione, fra gli altri, *Fare qualcosa con il proprio corpo e il muro* di Giuseppe Chiari, dello stesso anno (1966), o *Motor Vehicle Sundown* di George Brecht (1960). Nel primo di questi lavori, secondo l'indicazione di Chiari, "basta che si producano rumori ottenuti battendo il proprio corpo contro il muro", mentre il secondo è una partitura per una performance collettiva per qualsiasi numero di veicoli in un parcheggio che include una serie di istruzioni (22 azioni sonore e visive – fra cui suonare il clacson, la radio, i fari – e altrettante pause) per ogni automobile.

pensiamo anche alla mappa della *Salzburg Soundwalk* organizzata dal World Soundscape Project quasi dieci anni dopo) si sfumano in un più generale investimento performativo dell'audience che è al centro di tante ricerche in campo artistico, teatrale, musicale e cinematografico degli anni Sessanta. Sia il percorso nello spazio, sia la durata dell'esperienza non sono lasciati nelle mani del fruitore, ma determinati dall'artista.

Lo stesso potrebbe dirsi delle *audio walks* di Willem de Ridder, Graeme Miller, Justin Bennett e Janet Cardiff in cui il fruitore è dotato di una mappa e di una traccia sonora che guidano e forniscono istruzioni per la sua esplorazione spaziale. La pratica di Willelm de Ridder, in particolare, appare come un'estensione diretta degli *event scores* Fluxus.

Net_Dérive di Atau Tanaka e Petra Gemeinboeck e la piattaforma di Mark Shepard sembrerebbero piuttosto appropriarsi delle forme di ascolto mobile quotidiano nello spazio urbano (i dispositivi audio e networked personali), configurando un'esperienza aperta, sul piano spazio-temporale, alle scelte del fruitore, che non è dotato di alcuna mappa ma che, piuttosto, produce una cartografia in costante mutamento attraverso il suo percorso. Il dispositivo adottato in questi progetti si inserisce nelle categorie della cosiddetta *mobile e locative media art* che, entrate nella fenomenologia dell'arte nell'ultimo decennio, iniziano solo in questi ultimi anni ad essere oggetto di studi e ricerche. Se *Alpha 3.4* di tsunamii.net⁶¹⁰, utilizza questo tipo di dispositivi per convertire in dati, tracciare e mappare il movimento dell'artista nello spazio, molti altri lavori, al contrario, implicano e richiedono la mobilità del fruitore. Pensiamo, fra i progetti più noti in questo ambito, a *.walk* di Socialfiction.org (2004) che ibrida scrittura algoritmica e psicogeografia guidando i fruitori a perdersi nel tessuto urbano attraverso un set di istruzioni generato automaticamente dal software e definito dagli artisti come “la fase 0 nell'eventuale costruzione dell'UGPC (Universal Generative Psychogeographical Computer)”⁶¹¹.

⁶¹⁰ Si veda il Capitolo I, sottoparagrafo 1.2.4 *L'esplosione dell'urbano: dagli anni Novanta alle ricerche recenti*.

⁶¹¹ Tjark Ihmels, “.walk”, in *Media Art Net*, <http://www.medienkunstnetz.de/works/dot-walk/> (ultimo accesso 24 febbraio 2012, traduzione mia).

In questo ambito, è esattamente la ricezione mobile dell'audience ad essere posta al centro delle prime definizioni, in un'archeologia dei media che spesso rintraccia le origini di queste pratiche nella fenomenologia della telefonia e delle tecnologie indossabili nella ricerca artistica e che enfatizza le possibilità di personalizzazione dell'esperienza estetica permesse dall'ubiquità dei dispositivi senza fili⁶¹². Seguendo questo tipo di interpretazione, i progetti di Willem de Ridder, Justin Bennett e Janet Cardiff con il Walkman o le altre tecnologie personali verrebbero considerati, al pari delle *Electrical Walks* di Christina Kubisch, come “antenati” degli attuali progetti mobili. Nella stessa direzione sembrerebbe andare Lev Manovich nella sua interpretazione dell'*augmentation* “come idea e come pratica estetica e culturale”, come “problema concettuale” legato alla stratificazione di spazi differenti, piuttosto che come fenomeno determinato dall'uso di particolari tecnologie; ma Manovich riconduce questa poetica ed estetica alla progressiva appropriazione dello spazio reale da parte degli artisti nel XX secolo – dalle avanguardie, all'*assemblage*, all'installazione – istituendo una continuità ancora più ampia fra le ricerche attuali e le radici storiche delle pratiche estetiche contemporanee⁶¹³.

Nonostante gli artisti si mostrino spesso riluttanti nel definire queste ricerche all'interno di una delle forme artistiche esistenti, i diversi dispositivi messi in opera sembrerebbero oscillare fra tre vettori che risultano di volta in volta sollecitati in misura diversa da progetto a progetto, che appaiono comunque immanenti al sistema delle arti contemporanee e, a loro volta, strettamente interconnessi: le forme caratteristiche dall'installazione, le forme legate alla performance partecipativa e, infine, le dinamiche di fruizione e di rapporto allo spazio al centro delle pratiche riconducibili alla cosiddetta *mobile e locative art*⁶¹⁴.

⁶¹² Si veda la recente pubblicazione: Martin Rieser (a cura di), *The Mobile Audience. Media Art and Mobile Technologies*, Rodopi, Amsterdam-New York 2011.

⁶¹³ Lev Manovich, “The Poetics of Augmented Space”, cit.

⁶¹⁴ Max Neuhaus parla inizialmente di performance ma anche di “field-trips” e di “Lecture Demonstrations”, per poi adottare, in anni più recenti, la definizione di “walks”; Willem de Ridder definisce *The Walk* come un “Audio Directed Theatre Event”, richiamandosi al teatro con un investimento performativo del fruitore; sia Janet Cardiff sia Christina Kubisch definiscono questi lavori come “Walks”, separandoli e differenziandoli dalle installazioni e Miriam Schaub definisce le *audio walks* di Janet Cardiff come una “nuova forma artistica” (“they do not adhere to the common classifications of the multi-media installation, performance art, the site-specific artwork,

All'interno di questa triangolazione è in ogni caso l'autonomia dell'opera d'arte ad essere posta in crisi e frantumata sia attraverso una relazione sostanziale al contesto, sia attraverso le modalità di fruizione anche se, come vedremo, attraverso una fenomenologia affatto lineare ma, anzi, articolata e complessa.

5.3 Contesto: dal sito alla situazione

I tre vettori che abbiamo individuato nel paragrafo precedente rimandano, infatti, anche a modi diversi di stabilire una relazione al sito e di declinare il rapporto al contesto: a pratiche più marcatamente *site-specific*, si affiancano pratiche più aperte, in cui la stessa modalità operativa può essere applicata o riadattata in contesti diversi, fino a lavori potenzialmente (o programmaticamente) estendibili alla dimensione urbana *tout-court*. In realtà, è, più in generale, l'interpretazione stessa del contesto ad assumere forme eterogenee e stratificate.

La letteratura teorica e critica nel campo delle arti visive ha, negli ultimi anni, proposto numerose ridefinizioni della nozione di *site-specificity* tentando di rispondere alla necessità di trovare nuove formulazioni a fronte di un panorama artistico in cui la relazione al contesto, spesso prioritaria, è però sempre più fluida e complessa. La genealogia delle pratiche *in situ* ci riporta, come abbiamo visto, agli anni Sessanta e alla progressiva espansione della scultura postminimalista attraverso uno spostamento di attenzione dalle caratteristiche formali dell'opera alla sua fenomenologia nello spazio; uno spazio che, inizialmente, è inteso soprattutto nella sua dimensione fisica e concreta⁶¹⁵. Nei decenni successivi,

or the audioguide, yet they draw upon all of these genres or categories"; Id, "Introduction", cit., p. 14).

⁶¹⁵ Il rapporto fra dimensione sonora e contesto spaziale è, all'interno della letteratura critica e teorica relativa alla *sound art*, uno dei cardini di discussione ma, soprattutto in ambito europeo, è spesso prevalsa una nozione di *site-specificity* che potremmo considerare omologa a quella minimalista e post-minimalista e di matrice essenzialmente fenomenologica: un modello che appare talvolta insufficiente in relazione alle pratiche che abbiamo analizzato. Si veda Helga de la Motte Haber (a cura di), *Klangkunst – Tonende Objekte, Klingende Raume*, Laaber Verlag, Laaber 1999. Questo volume può essere considerato il riferimento principale nella letteratura tedesca sulla *sound art* e il punto di partenza per gli studi successivi. I contributi al volume si soffermano

questa interpretazione del contesto viene progressivamente espansa: come la distinzione di James Meyer fra *literal site* e *functional site* suggerisce, il contesto viene interpretato in modalità sempre meno materiali – come cornice culturale, economica, sociale e politica della ricerca artistica – e frantumato in un campo di relazioni e coordinate variabili:

The functional site may or may not incorporate a physical place, it certainly does not *privilege* this place. Instead, it is a process, an operation occurring between sites, a mapping of institutional and textual filiations and the bodies that move between them (the artist's above all). [...] It is a temporary thing, a movement, a chain of meanings and imbricated histories: a place marked and swiftly abandoned⁶¹⁶.

Questa progressione è indagata da Miwon Kwon nel saggio *One Place after Another. Site Specific Art and Locational Identity* (2004): la storica dell'arte statunitense, seguendo gli sviluppi della contestualità nella ricerca artistica contemporanea, elabora una genealogia della *site-specificity* individuando tre modelli – fenomenologico/esperienziale, sociale/istituzionale e discorsivo – che, pur con una evidente prospettiva diacronica, costituiscono altrettante polarità che caratterizzano anche sincronicamente la prassi estetica contemporanea.

L'emergenza delle ricerche artistiche *site-specific* alla fine degli anni Sessanta, per la Kwon, si concretizza inizialmente in una concezione fenomenologica ed esperienziale del sito, che viene interpretato nella sua

soprattutto sull'installazione e la scultura sonora indagando, in primo luogo, il rapporto con lo spazio, spesso interpretato nella sua dimensione fisica, materiale e architettonica. Sulla stessa linea si pone Bernd Schulz – direttore dal 1985 al 2002 della Stadtgalerie di Saarbrücken, dove ha dedicato una lunga serie di mostre ai protagonisti di questo territorio di ricerca – che interpreta le origini della *sound art* in relazione a un concetto allargato di scultura post-minimalista definendo le installazioni sonore come “works that are space-shaping and space-claiming in nature”: Bernd Schulz, “Einleitung”, in Id. (a cura di), *Resonanzen/Resonances. Aspekte der Klangkunst/Aspects of Sound Art*, Kehrer, Heidelberg 2004, p. 14. Nella bibliografia in lingua inglese invece, sebbene molto più variegata e diversificata di quella tedesca, il testo di riferimento può forse essere considerato *Background Noise. Perspectives on Sound Art* dell'artista e studioso Brandon LaBelle, che si concentra sugli aspetti relazionali e spaziali del suono ma interpretando la dimensione spaziale in termini più ampi e stratificati: Brandon LaBelle, *Background Noise. Perspectives on Sound Art*, cit. Si veda anche Andreas Engstrom, Asa Stjerna, “Sound Art or Klangkunst? A reading of the German and English literature on sound art”, in *Organized Sound*, vol. 14, n. 1, pp. 11-18.

⁶¹⁶ James Meyer, “The Functional Site; or The Transformation of Site-Specificity” (1995), in Erika Suderburg (a cura di), *Space, Site, Intervention: Situating Installation Art*, University of Minnesota Press, Minneapolis 2000, p. 25.

dimensione fisica e materiale, come luogo reale e tangibile, in netta opposizione allo spazio puro e idealista del contesto espositivo modernista:

The art object or event in this context was to be singularly and multiply experienced in the here and now through the bodily presence of each viewing subject, in a sensory immediacy of spatial extension and temporal duration [...]. Site-specific art in its earlier formation, then, focused on establishing an inextricable, indivisible relationship between the work and its site, and demanded the physical presence of the viewer for the work's completion⁶¹⁷.

Questa interpretazione fenomenologica del contesto, all'interno delle *sound walks* che abbiamo analizzato, parrebbe particolarmente importante in lavori come *Oto-date* di Akio Suzuki, le *Electrical Walks* di Christina Kubisch e *Net_Dérive* di Atau Tanaka. In queste passeggiate, il rapporto al sito si gioca, in buona misura, nei termini di relazioni materiali e percettive: la dimensione sonora di *Oto-date* è il risultato del *soundscape* dei luoghi attraversati e delle caratteristiche acustiche dell'ambiente costruito – un attributo fisico, sebbene immateriale, dello spazio; nelle *Electrical Walks* il flusso sonoro è direttamente generato dai campi elettrici presenti nello spazio urbano, mentre in *Net_Dérive* dalla processazione del suono ambientale. Questi lavori sembrerebbero “formalmente determinati o diretti” dal contesto ambientale in cui sono esperiti⁶¹⁸. In realtà, proponendo esperienze temporali ed effimere, questi progetti rifiutano la permanenza caratteristica di questo modello di *site-specificity* e si propongono in modalità dialogiche rispetto alla contingenza della singola fruizione.

In altre passeggiate risultano più forti altre istanze: la serie *Listen* di Neuhaus è evidentemente legata all'ascolto del suono ambientale nel suo contesto e alle caratteristiche sonore degli spazi attraversati, ma diventa anche, per l'artista, una strategia per portare agli esiti estremi quella forzatura delle convenzioni formali e istituzionali della produzione e ricezione musicale iniziata da John

⁶¹⁷ Miwon Kwon, *One Place after Another. Site Specific Art and Locational Identity*, cit., pp. 11-12.

⁶¹⁸ L'opera di Richard Serra, e le sue numerose prese di posizione teoriche rispetto alla *site-specificity*, possono essere considerate paradigmatiche di questo modello in cui, per utilizzare le sue stesse parole, “The specificity of site-oriented works means that they are conceived for, dependent upon, and inseparable from their location”: Richard Serra, *Writings, Interviews*, University of Chicago Press, Chicago 1994, p. 203.

Cage. *Listen* si relaziona allo spazio urbano in esplicita opposizione alla sala da concerto (così come le installazioni realizzate nei decenni successivi si collocheranno in spazi quotidiani o, quando all'interno di contesti espositivi, spesso in spazi marginali o esterni, proprio in relazione alle istituzioni artistiche). In *Listen*, quindi, il sito è interpretato anche nei termini di “cornice culturale definita dalle istituzioni dell'arte”⁶¹⁹, come nel secondo modello di *site-specificity* individuato da Miwon Kwon, legato all'*Institutional critique*, in cui “i siti di intervento critico divengono le tecniche e gli effetti delle istituzioni artistiche nella circoscrizione e delimitazione della definizione, produzione, presentazione e disseminazione dell'arte”⁶²⁰.

Allo stesso tempo, molti di questi lavori esprimono il rifiuto del carattere elitario delle cornici di produzione e ricezione artistica, una vocazione a una partecipazione più intensa alla vita quotidiana e una spinta all'attraversamento dei confini fra sfera artistica e non artistica che, per Kwon, caratterizza le pratiche *site-specific* attuali. In questo terzo modello il sito è inteso in modalità discorsive, si espande al di fuori dei confini dell'arte – nei luoghi quotidiani così come nei media – e quindi, potremmo dire, nella sfera pubblica in modo allargato, rifiutando ogni interesse ristretto alle ragioni dell'arte e alla forma artistica⁶²¹.

Da questo punto di vista, *Tactical Sound Garden* di Mark Shepard rappresenta forse l'esempio più aderente, fra i progetti che abbiamo analizzato, di questo terzo modello: il sito è individuato nella sfera pubblica mediale, piuttosto che nello spazio fisico o culturale. Il progetto si avvale di uno spazio interstiziale

⁶¹⁹ Miwon Kwon, *One Place after Another. Site Specific Art and Locational Identity*, cit., p. 13 (traduzione mia, enfasi dell'originale).

⁶²⁰ Idem, p. 14 (traduzione mia). Daniel Buren, in questi anni – in polemica sia con gli spazi espositivi tradizionali e commerciali, sia con le ricerche artistiche che, come la Land Art, si collocano al di fuori dello spazio urbano per approdare in spazi aperti e isolati – afferma: “To pretend to escape from this limits is to reinforce the prevailing ideology which expects diversion from the artist [...]. What is called for is *the analysis of formal and cultural limits* (and not one or another) within which art exists and struggles”; Daniel Buren, “Critical Limits”, in Id., *Five Limits*, London-New York 1973, in Claire Doherty (a cura di), *Situation*, Whitechapel Gallery-The MIT Press, London-Cambridge 2009, p. 34 (enfasi dell'originale). Solo tre anni dopo, Brian O'Doherty definiva lo spazio della galleria come “exclusive”, “expensive” e “difficult”, esplicitando il rifiuto (caratteristico di parte della ricerca artistica di questi anni) del carattere elitario e commerciale del sistema artistico: Brian O'Doherty, “Inside the White Cube” (1976), in Id., *Inside the White Cube: The Ideology of the Gallery Space*, University of California Press, Santa Monica 1999, p. 76.

⁶²¹ Miwon Kwon, *One Place after Another. Site Specific Art and Locational Identity*, cit., pp. 24-29.

(quello delle reti *wireless* e della dimensione sonora urbana) per tematizzare un discorso più ampio sulle dinamiche di negoziazione fra sfera pubblica e privata e per inserirsi nei processi culturali, sociali e politici al centro della *network culture*.

Ma una interpretazione del sito come “entità sociale e discorsiva”⁶²² è alla base anche delle *audio walks* di Janet Cardiff. Questi lavori, pur nascendo in stretta relazione a un contesto fisico e specifico, da cui sono “inseparabili”, frantumano ogni possibile interpretazione del luogo come unitario e definibile una volta per tutte: gli immaginari, le storie, le possibilità associative del sito vengono moltiplicate e sovrapposte, disperse in una catena intertestuale, dando vita a un palinsesto spazio-temporale. Lo stesso potrebbe dirsi delle passeggiate di Graeme Miller o degli altri progetti storici o documentaristici, in cui presente e passato vengono stratificati. Questi lavori, piuttosto che limitarsi a interagire con le caratteristiche fisiche del sito, propongono un’effimera riconfigurazione dei suoi significati e delle sue storie, interpretano il contesto come frutto di relazioni storiche, identitarie, culturali, sociali e politiche e delle dinamiche fra istanze individuali e collettive.

Nonostante sia possibile riconoscere ad ogni lavoro una vocazione contestuale che si esprime secondo coordinate specifiche, appare in ogni caso più corretto parlare di “situazione”, piuttosto che di “sito”. Come afferma Claire Doherty nella sua introduzione all’antologia *Situation* (2009), la ricerca artistica recente potrebbe essere meglio compresa con il termine *situation-specific*, piuttosto che *site-specific*:

Often temporary and interventionist, invariably now performed by individuals other than the artist, mobilizing and demanding different kinds of public engagement [...] such situation-producing works contest a literal reading of the specifics of place as fixed and stable⁶²³.

Per Doherty, queste modalità operative rispecchiano le caratteristiche della contemporaneità che, utilizzando le parole di Terry Smith, “danno priorità

⁶²² James Meyer, “The Functional Site; or The Transformation of Site-Specificity”, cit., p. 29 (traduzione mia).

⁶²³ Claire Doherty, “Introduction”, in Id. (a cura di), *Situation*, cit., p. 13.

all'istante sul tempo, all'esperienza diretta di una molteplice complessità sulla semplicità singolare della riflessione a distanza”⁶²⁴.

È esattamente questo coinvolgimento ad assumere una dimensione determinante. All'interno della costellazione di ricerche riconducibili alla passeggiata sonora, la vocazione contestuale appare inscindibile dalla partecipazione diretta del fruitore a una dimensione sonora che, attraverso modalità operative molto diverse – dall'assunzione della complessità e simultaneità acustica del reale, all'ibridazione dello spazio fisico con uno virtuale – si presenta come molteplice e contraddittoria.

5.4 Partecipazione: dalla percezione alla collaborazione

*Most people think that when they hear a piece of music, they're not doing anything but that something is being done to them.
Now this is not true, and we must arrange our music, we must arrange our art, we must arrange everything, I believe, so that people realize that they themselves are doing it, and not that something is being done to them*

John Cage⁶²⁵

Nel saggio *The Functional Site; or The Transformation of Site-Specificity* (1995) James Meyer, collega esplicitamente le origini delle pratiche *in situ* con una riconfigurazione della fruizione estetica determinata da una “fenomenologia della Presenza” dello spettatore nello spazio e nel tempo reale.

The body of site specific was a physicalized body, aware of its surroundings, a body of heightened critical acuity. [...] Thus the premise of site specificity to locate the work in a single place, and only there, bespoke the 1960s call for Presence, the demand for the experience of “being there”⁶²⁶.

⁶²⁴ Ibidem (traduzione mia).

⁶²⁵ John Cage, cit. in Michael Nyman, *Experimental Music: Cage and Beyond*, cit., p. 24.

⁶²⁶ James Meyer, “The Functional Site; or The Transformation of Site-Specificity”, cit., p. 26.

Questa partecipazione fisica e percettiva del fruitore è un elemento comune alla maggior parte delle ricerche che abbiamo analizzato. Gli artisti stessi e la letteratura critica si soffermano ripetutamente sul coinvolgimento sensoriale ed esperienziale del fruitore e sull'intensificazione dei processi percettivi e propriocettivi⁶²⁷. La partecipazione del pubblico, però, non si limita a questa “fenomenologia della presenza”, ma assume, piuttosto, un ruolo fattivo nei processi di produzione o di attualizzazione dell'esperienza estetica stessa.

Miriam Schaub afferma, a proposito delle *audio walks* di Janet Cardiff, che “[l'artista] ha bisogno di noi più di quanto noi abbiamo bisogno di lei perché ha scelto di dedicarsi a una forma artistica che dipende dalla partecipazione”⁶²⁸. Se questo è vero per le passeggiate della Cardiff, che ci propongono una traccia registrata e un percorso predefinito da seguire, che dire, allora, delle passeggiate di Christina Kubisch, in cui la traccia sonora stessa è generata solo nel momento della fruizione? E di *Tactical Sound Garden* e *Net_Dérive*, che, senza la collaborazione attiva del pubblico, rimarrebbero piattaforme vuote ed inermi? Se, nelle passeggiate sonore, l'artista passa dal “fare” al “far fare”, è evidente che ci troviamo di fronte, però, a paradigmi di partecipazione molto diversi.

Le passeggiate di Max Neuhaus e Akio Suzuki propongono una partecipazione percettiva, corporea e fisica all'ambiente, in cui la creazione

⁶²⁷ Più in generale, nel campo degli studi sulla *sound art* è spesso prevalso un approccio fenomenologico che sottolinea principalmente il coinvolgimento percettivo dell'audience. Alan Licht, ad esempio, afferma “Sound art rarely attempts to create a portrait or capture the soul of a human being, or express something about the interaction of human beings – its main concern is sound as a phenomenon of nature and/or technology” (Alan Licht, *Sound Art. Beyond Music, Between Categories*, Rizzoli, New York 2007, p. 14). Schulz rafforza l'importanza della dimensione esperienziale nella *sound art* affermando che “wants nothing but to place realms of experience at the disposal of the recipient” e rivendica l'utilizzo di un paradigma fenomenologico: “because they form, in a sense, esthetically constructed framework conditions for perception, the experimentally oriented works of these artists are always instances of phenomenological research”: Bernd Schulz, “Einleitung”, in Id. (a cura di), *Resonanzen/Resonances. Aspekte der Klangkunst/Aspects of Sound Art*, Kehrer, Heidelberg 2004, pp. 16 e 17. Una linea che Schulz, d'altra parte, eredita da Helga de la Motte Haber per cui, allo stesso modo, la percezione ha un ruolo determinante nell'interpretazione delle pratiche relative alla *sound art*: Helga de la Motte Haber, “Esthetic perception in new artistic contexts. Aspects-hypotheses-unfinished thoughts”, in Bernd Schulz (a cura di), *Resonanzen/Resonances*, cit. Questa impostazione teorica non è ovviamente condivisa in modo generalizzato. Per una critica a questa interpretazione si veda, in particolare, il recente contributo di Seth Kim-Cohen al dibattito sulla *sound art* (Seth Kim-Cohen, *In the Blink of an Ear. Toward a Non-Cochlear Sonic Art*, cit.) che, al contrario, sottolinea la natura testuale e intertestuale del suono in relazione a problemi linguistici, ontologici, sociali e politici sottolineando come la critica della *sound art* si sia assestata su una lettura di matrice fenomenologica ignorando gli sviluppi della teoria dell'arte postminimalista.

⁶²⁸ Mirjam Schaub (a cura di), *Janet Cardiff. The Walk Book*, cit., p. 136 (traduzione mia).

artistica stessa è sostituita dall'ascolto dell'esistente. Questi progetti portano avanti, spingendola agli esiti estremi, la rinuncia alla creazione, la poetica dell'indeterminazione e l'introduzione del pubblico nel regime estetico proposta da John Cage, in cui vengono poste le basi delle successive esperienze dell'Happening e di Fluxus.

Le *audio walks* di Janet Cardiff articolano un'esperienza cinematografica dello spazio urbano giocando esattamente sul contrasto e sui continui slittamenti fra la relazione sensoriale e incarnata al mondo e l'assorbimento narrativo del fruitore e attivano una serie di aperture intertestuali in cui l'interpretazione soggettiva del partecipante e le relazioni imponderabili che si creano col reale hanno un ruolo determinante.

Le *Electrical Walks* di Christina Kubisch, invece, si avvicinano al paradigma dell'interattività in cui l'artista diviene, come propone Silvana Vassallo, "progettista di esperienze e comportamenti altrui" mentre "l'opera si presenta come opera aperta, costituita da una serie di co-varianti che il pubblico può attivare"⁶²⁹. Il fruitore, in questo modo, diviene un vero e proprio performer o, addirittura, "co-autore, e la sua operatività è determinante nei processi di attualizzazione dell'esperienza estetica"⁶³⁰.

Lo stesso potrebbe dirsi di *Net_Dérive*, in cui le artiste si limitano a progettare l'apparato tecnologico, mentre il flusso audiovisivo è il risultato

⁶²⁹ Silvana Vassallo, "Tra 'azione' e 'contemplazione'. I molteplici spazi possibili per le arti interattive", in Id., Andreina di Brino (a cura di), *Arte tra azione e contemplazione. L'interattività nelle ricerche artistiche*, ETS, Pisa 2003, p. 19.

⁶³⁰ Ibidem. Le origini delle ricerche interattive svelano una continuità sostanziale con le istanze partecipative alla base di Fluxus e Happening. Molti dei protagonisti di questa stagione creativa inizieranno a sperimentare con tecnologie e sensori verso la fine degli anni Sessanta ponendosi in testa alle ricerche fra arte e scienza: nel 1967 viene fondato L'Art & Technologies Program a Los Angeles a cui partecipano, fra gli altri, Robert Rauschenberg e Claes Oldenburg, mentre nel 1968 Rauschenberg e Billy Klüver fondano EAT (Experiments in Art & Technology); nello stesso anno è la volta anche del CAVS, a cui aderisce anche Nam June Paik. Gli animatori di Fluxus ed Happening sono quindi fra i primi a ricercare nelle tecnologie altri modi di traduzione del coinvolgimento dello spettatore nella prassi artistica; si vedano: Emanuele Quinz, "Dalla gesamtkunstwerk agli ambienti sonori. Linee di deriva della musica", cit., pp. 118-124 e Richard Kostelanetz, *The Theatre of Mixed Means. An Introduction to Happenings, Kinetic Environments and Other Mixed-Means Performances* (1968), RK Editions, New York 1987. Emanuele Quinz riconduce le ricerche sull'interattività all'interno delle pratiche sonore a *Very Nervous System* dell'artista canadese David Rokeby (1986): da questo punto di vista le prime installazioni della Kubisch sembrerebbero porsi alle origini delle ricerche sonore interattive, pur non prevedendo l'uso di sensori né di interfacce digitali, ma avvalendosi di sistemi analogici, mentre progetti come *Sonic City* potrebbero essere considerati come gli eredi attuali di queste ricerche.

dell'esperienza dei partecipanti nello spazio: in questo progetto, però, i materiali alla base del flusso di immagini e suoni sono generati direttamente dall'azione del fruitore nell'ambiente urbano e dalle relazioni fra i vari partecipanti. Viene attivata, quindi, quella interazione intersoggettiva che è alla base delle pratiche artistiche networked, definite da Craig J. Saper come “dipendenti dall'azione collettiva”⁶³¹. Lo stesso accade in *Tactical Sound Garden* che, in definitiva, altro non è che un'applicazione per il cellulare che sovverte alcune delle modalità di fruizione mediale e di uso delle tecnologie di comunicazione nello spazio urbano per proporre forme di interazione sonora collettiva attraverso le piattaforme mobili e per trasformare lo spazio delle reti *wireless* e lo spazio acustico privato in spazio pubblico. In questi progetti si affermano le dinamiche di collaborazione e condivisione che attingono alla riconfigurazione della ricezione mediale nella attuale *network culture* e il fruitore assume un ruolo determinante nello stesso processo di produzione.

Le passeggiate sonore sembrerebbero quindi articolare gradi diversi di partecipazione: da quella percettiva, psichica e interpretativa, all'interattività, fino all'attivazione di relazioni collettive e collaborative caratteristiche delle pratiche artistiche networked.

Questo *range* di paradigmi di partecipazione che abbiamo delineato – che si riflettono anche in diverse interpretazioni dell'autorialità – fanno parte, in realtà, di un'istanza più ampia che trova un baricentro in un radicale dissolvimento della nozione stessa di opera compiuta nel qui-ora della fruizione. La pre-esistenza, la co-produzione o la produzione nel momento stesso della ricezione della dimensione sonora del percorso è in realtà una differenziazione secondaria, perché gli artisti, anche quando non sono in gioco processi collaborativi o interattivi, si propongono comunque come “progettisti di esperienze e comportamenti altrui”⁶³².

⁶³¹ Craig J. Saper, *Networked Art*, University of Minnesota Press, Minneapolis 2001, p. xii (traduzione mia).

⁶³² Questa espressione, come abbiamo visto, è utilizzata da Silvana Vassallo in relazione alle arti interattive e sembra estendibile anche a pratiche che non prevedono, in senso stretto, interazione. Se il teorico dell'arte Boris Groys ricorda che, da una prospettiva estetica, l'artista è sempre “fornitore di esperienze estetiche”, Ruggero Eugeni, sottolineando la natura progettuale di ogni esperienza mediale, interpreta i media stessi come dispositivi “che mettono in atto un design esperienziale, ovvero un'attività di regolazione progettata di alcune aree dell'esperienza ordinaria”; da questo punto di vista, questi progetti potrebbero essere interpretati non solo come esempi che illustrano con particolare evidenza la progettazione esperienziale insita in ogni opera

Le passeggiate sonore, anche quando prevedono una traccia pre-registrata o si relazionano al *soundscape*, si realizzano in ogni caso soltanto nella relazione fra fruitore, contesto attraversato e dimensione sonora e nella contingenza spaziotemporale del momento della fruizione⁶³³. Pur nei diversi gradi di “direzione” da parte dell’artista e di “attivazione” dello spettatore, la ri-articolazione dell’opera in relazione ad ogni singolo percorso è data comunque per assodata ed è riconosciuta l’autonomia del fruitore nel generare un’esperienza soggettiva, situata e localizzata non solo del progetto, ma anche del contesto. Nelle *sound walks* la dimensione sonora (anche nel caso in cui questa sia “data”, “chiusa” e “compiuta”, come nelle *audio walks*) non ha alcuna autonomia estetica, ed è inscindibile dal movimento del fruitore e dalla sua interazione con l’ambiente: l’opera è comunque sempre “indeterminata” e “in movimento”⁶³⁴. In altre parole, l’opera si dissolve in processo e in modalità particolarmente radicali: nella processualità e contingenza della triangolazione fra il qui-ora del contesto e il qui-ora della fruizione. È comunque l’azione fisica e psichica del fruitore nello spazio urbano il cardine attorno a cui si dispiega l’esperienza estetica.

Queste pratiche artistiche si pongono all’interno di una lunga genealogia nella prassi artistica contemporanea in cui, come sottolinea Valentina Valentini,

il valore forte del contesto ha operato [...] in direzione di uno scardinamento dell’opera, in quanto le circostanze di produzione e ricezione prendono il sopravvento su di essa, priva ormai di confini spaziotemporali che la delimitino⁶³⁵.

Da questo punto di vista, le passeggiate sonore sembrano presentare con particolare evidenza strategie operative collaudate nelle ricerche estetiche della

d’arte, ma anche quella più ampia insita in ogni esperienza mediale. Silvana Vassallo, “Tra ‘azione’ e ‘contemplazione’. I molteplici spazi possibili per le arti interattive”, cit., p. 14 e 18; Boris Groys, *Going Public*, Sternberg Press, Berlin 2010, p. 11; Ruggero Eugeni, *Semiotica dei media. Le forme dell’esperienza*, cit., p. 43.

⁶³³ Già in *Opera Aperta*, Umberto Eco estendeva questa osservazione ad ogni opera d’arte (“ogni fruizione è così una *interpretazione* ed una *esecuzione*, poiché in ogni fruizione l’opera rivive in una prospettiva originale”), ma riconosceva nelle poetiche contemporanee un’apertura molto più tangibile, in cui l’indeterminazione e molteplicità del messaggio artistico diventava “una delle finalità esplicite dell’opera” ricercata dall’autore stesso; Umberto Eco, *Opera Aperta. Forma e indeterminazione nelle poetiche contemporanee* (1962), Bompiani, Milano 1976, p. 34 e IV.

⁶³⁴ Idem.

⁶³⁵ Valentina Valentini, “Corridoi, labirinti, soglie. Come mettere in gioco lo spettatore”, in Id. (a cura di), *Dal Vivo*, Graffiti, Roma 1996, pp. 7-19.

seconda metà del XX secolo in cui la ridefinizione della ricezione (e, quindi, dello statuto autoriale) ha assunto un ruolo centrale (in campo artistico, ma anche teatrale, musicale, architettonico, cinematografico) e le rigide distinzioni fra artista e spettatore e fra produzione e ricezione, sono diventati campo di ricerca, indagine e, spesso, sovversione a partire, soprattutto, dal secondo dopoguerra per arrivare alle ricerche attuali, dall'estetica relazionale, alle pratiche "community based", alla cosiddetta "new genre public art"⁶³⁶.

Molti degli interventi teorici e critici sulle istanze partecipative al centro della ricerca estetica contemporanea considerano questo aspetto, di volta in volta, come base per l'emancipazione e l'attivazione dello spettatore (anche al di fuori della sfera estetica), come opposizione alla passività della società dello spettacolo (in continuità con i presupposti del *détournement* situazionista), come modalità artistica "democratica" orizzontale e agerarchica o come presupposto per la ricostruzione di legami sociali e comunitari attraverso l'elaborazione comune di significati. Queste interpretazioni, negli ultimi anni, sono state sottoposte a un parallelo ripensamento in più ambiti disciplinari⁶³⁷.

⁶³⁶ In una prospettiva musicale, il termine di riferimento principale è rintracciato nell'abbattimento delle distinzioni fra compositore, performer e pubblico portata avanti da John Cage e dalle successive ricerche che ereditano la sua nozione di "ascolto attivo". Si vedano, in particolare: Michael Nyman, *Experimental Music: Cage and Beyond*, cit. e Branden W. Joseph, *Beyond the Dream Syndicate. Tony Conrad and the Arts after Cage*, Zone Book, New York 2008. Molto numerosi i contributi relativi agli sviluppi artistici interdisciplinari contemporanei. Per una prospettiva di insieme si veda l'antologia Claire Bishop (a cura di), *Participation*, Whitechapel Gallery-The MIT Press, London-Cambridge 2006. Sull'estetica relazionale e la "new genre public art": Nicolas Bourriaud, *Estetica relazionale (Esthétique relationnelle)*, Les Presses du réel, Paris 1998), Postmedia, Milano 2010; Susanne Lacy (a cura di), *Mapping the Terrain. New Genre Public Art*, cit. Nel campo delle ricerche cinematografiche e audiovisive, si veda in particolare: Sandra Lischi, "Fatica e meraviglia. Strategie dello spett-autore fra cinema e video", in Silvana Vassallo, Andreina Di Brino (a cura di), *Arte tra azione e contemplazione*, cit., pp. 73-82 e Id., "Le avanguardie artistiche e il cinema sperimentale", in Andrea Balzola, Anna Maria Monteverdi (a cura di), *Le arti multimediali digitali*, cit. pp. 54-72 (in particolare i paragrafi "Scritture del film" e "Lo spettatore attivo"). In campo architettonico si vedano Simon Sadler, Hughes Jonathan (a cura di), *Non-Plan: Essays on Freedom Participation and Change in Modern Architecture and Urbanism*, Architectural Press, Oxford 2000; Peter Blundell Jones, Doina Petrescu, Jeremy Till (a cura di), *Architecture and Participation*, Routledge, London 2005 e Paul Jenkins, Leslie Forsyth (a cura di), *Architecture, Participation and Society*, Routledge, London 2009.

⁶³⁷ La letteratura è piuttosto ampia: per una prospettiva mediologica, Kazys Varnelis (a cura di), *Networked Publics*, cit. (e, in particolare, il capitolo di Merlyna Lim, Mark E. Kann, "Politics: Deliberation, Mobilization, and Networked Practices of Agitation"); per una prospettiva critica sulla "New Genre Public Art" e le pratiche *community-based*: Miwon Kwon, "From Site to Community in New Genre Public Art: The Case of Culture in Action" e "The (Un)sitings of Community", in Id., *One Place after Another. Site Specific Art and Locational Identity*, cit. pp. 100-155; per una interpretazione più cauta della partecipazione al centro dell'estetica relazionale di Bourriaud: Hal Foster, "Chat Rooms", in Claire Bishop (a cura di), *Participation*, cit., pp. 190-

Il filosofo Jacques Rancière, in particolare, ha ricondotto ad alcune dicotomie pregiudiziali – quelle fra vedere e conoscere, fra apparenza e realtà, fra attività e passività – l'interpretazione negativa della spettatorialità al centro di tante ricerche artistiche novecentesche in cui “è richiesto un teatro senza spettatori, dove i presenti imparano invece di rimanere sedotti dalle immagini; dove diventano partecipanti attivi invece che *voyeurs* passivi”⁶³⁸. Per Rancière, l'emancipazione dello spettatore non è legata a forme specifiche di interazione o a una appartenenza collettiva, ma, piuttosto, alla possibilità individuale di interpretare e tradurre l'esperienza estetica nei propri termini attraverso associazioni e dissociazioni personali. Anche la storica dell'arte Claire Bishop, riprendendo esplicitamente Rancière, sottolinea le debolezze insite nella frequente interpretazione del coinvolgimento fisico e operativo dello spettatore come preludio alla sua azione nella sfera sociale, politica, quotidiana⁶³⁹. Questa riconfigurazione della fruizione da prassi passiva ad attiva non può più, inoltre, essere interpretata come una prerogativa della ricerca estetica: la partecipazione sembra piuttosto l'orizzonte verso cui si muove il panorama mediale contemporaneo della *network culture*, che normalizza ed estende queste dinamiche e le rende prassi largamente assorbita e consolidata anche nella ricezione mediale quotidiana.

Da questo punto di vista, l'istanza alla base delle passeggiate sonore sembrerebbe ricadere in quel pregiudizio, sottolineato da Rancière, per cui lo

195. Si veda anche Valentina Valentini, che parla di “uno spettatore che ha pagato la sua presunta vicinanza all'opera (condividere lo stesso spazio praticato dall'artista), con l'accecamento, l'impossibilità cioè di interpretarla, decodificarla, guardarla a distanza” (Valentina Valentini, “Corridoi, labirinti, soglie. Come mettere in gioco lo spettatore”, cit.) e i numerosi saggi inclusi nella già citata antologia *Arte tra azione e contemplazione. L'interattività nelle ricerche artistiche* che indagano la dialettica fra “contemplazione” e “azione” in una prospettiva critica, rimarcando il ruolo interpretativo dello spettatore nelle esperienze estetiche non partecipative.

⁶³⁸ Jacques Rancière, *The Emancipated Spectator (Le Spectateur émancipé)*, La Fabrique, Paris 2008), Verso, London 2009, p. 4 (traduzione mia). Rancière riconduce questa necessità di attivazione dello spettatore a due linee opposte (ma spesso convergenti) che vengono reificate anche nelle ricerche artistiche attuali: l'identificazione empatica del teatro delle crudeltà di Antonin Artaud e la distanza critica alla base del teatro epico di Bertold Brecht, in cui è richiesta allo spettatore una presa di posizione verso l'azione messa in scena. Per Rancière l'opposizione fra attività e passività è in se stessa un'"allegoria dell'ineguaglianza", mentre l'emancipazione risiede nel riconoscimento della uguale capacità di risposta all'opera d'arte da parte di tutti.

⁶³⁹ Claire Bishop rintraccia due paradigmi per le pratiche partecipative in una prospettiva storica: “an authored tradition that seeks to provoke participants, and a de-authored lineage that aims to embrace collective creativity”: Id., “Introduction. Viewers as producers”, in Id. (a cura di), *Participation*, cit., p. 11.

spettatore è interpretato come un soggetto passivo non solo di fronte all'esperienza estetica, ma anche al reale e al consumo mediale, un pregiudizio che percorrerebbe le ricerche artistiche del XX secolo trovando un paradigma in Debord e nel Situazionismo⁶⁴⁰.

Le motivazioni alla base di queste pratiche, infatti, sembrerebbero essere, sebbene in gradi diversi da progetto a progetto, in buona misura di natura extra-estetica: non si tratta soltanto di creare l'esperienza dell'opera, quanto di porre le basi per una diversa esperienza dello spazio urbano e delle nostre pratiche quotidiane legate al percorso. La partecipazione fisica, percettiva, interpretativa, performativa e operativa che è richiesta al fruitore non è rivolta solo alla produzione e ricezione dell'arte, del progetto, dell'esperienza estetica, ma, più spesso, direttamente alla sfera quotidiana e urbana.

5.5 Spazio urbano e sfera quotidiana

*The name on the gallery or stage doors assures that whatever is contained within is art,
and everything else is life*

Allan Kaprow⁶⁴¹

Se rileggiamo alcune delle dichiarazioni degli artisti su cui ci siamo soffermati non è difficile riscontrare almeno un elemento comune. Max Neuhaus afferma esplicitamente di voler portare i fruitori di *Listen* “a raggiungere una nuova prospettiva dei suoni nella loro vita di tutti i giorni”, di cercare di “rifocalizzare l'attenzione della gente su di una prospettiva uditiva”⁶⁴²; Akio Suzuki concepisce *Oto-date* come un percorso di “rinnovamento dell'ascolto e

⁶⁴⁰ Come abbiamo visto nel paragrafo dedicato al situazionismo del Capitolo I, Debord interpreta la vita quotidiana come “vita privata, terreno della separazione e dello spettacolo” e propone la “costruzione di situazioni” come forma di sovvertimento in cui lo spettatore assume il ruolo di “viveur”; Guy E. Debord, “Prospettive di modificazioni coscienti della vita quotidiana” (“Perspectives de modifications conscientes de la vie quotidienne”, in *Internationale Situationiste*, n. 6, agosto 1961), in Guy Debord, Raul Vaneigem e altri, *Situazionismo. Materiali per un'economia politica dell'immaginario*, Massari editore, Bolsena (VT) 2004, p. 78.

⁶⁴¹ Allan Kaprow, “Untitled Manifesto” (1966), in Claire Doherty (a cura di), *Situation*, cit., p. 40

⁶⁴² Max Neuhaus, “Listen”, cit., pp. 20-21 (traduzione mia).

della percezione della città”⁶⁴³; George Bures Miller, compagno e collaboratore della Cardiff dichiara: “Costruiamo un’esperienza simulata nel tentativo di far sentire le persone più connesse alla vita reale”⁶⁴⁴; Christina Kubisch riconduce le passeggiate elettromagnetiche alla volontà di proporre modalità di ascolto “attive” – in cui il fruitore abbia la possibilità di determinare la propria esperienza sonora – e, nel caso delle *Electrical walks*, sottolinea come introducano un cambiamento nella percezione della realtà quotidiana⁶⁴⁵; Atau Tanaka e Petra Gemeinboeck interpretano *Net_Dérive* come un tentativo di proporre un’esperienza che si distacchi dalle modalità di consumo mediale quotidiano su piattaforme mobili e che trovi ispirazione nel “disorientamento comportamentale” della *dérive* situazionista⁶⁴⁶; Mark Shepard descrive *Tactical Sound Garden* come un dispositivo in grado di proporre “nuove pratiche spaziali per l’interazione sociale” a partire da un’analisi dell’uso delle tecnologie audio interconnesse nello spazio pubblico⁶⁴⁷.

Questa lista potrebbe allungarsi enormemente prendendo in considerazione le affermazioni degli artisti che abbiamo considerato più perifericamente: per Hildegard Westerkamp lo scopo di una passeggiata sonora è la riscoperta e la

⁶⁴³ Akio Suzuki, *Akio Suzuki. Résonances. Ossip Zadkine*, cit., p. 19 (traduzione mia).

⁶⁴⁴ George Bures Miller, cit. in Mirjam Schaub (a cura di), *Janet Cardiff. The Walk Book*, cit., p. 18 (traduzione mia).

⁶⁴⁵ “The basic idea of these sound spaces is to provide the viewer/listener access to his own individual spaces of time and motion [...] The visitor becomes a ‘mixer’ who can put his piece together individually and determine the time frame for himself”; “the perception of everyday reality changes when one listens to the electrical fields; what is accustomed appears in a different context. Nothing looks the way it sounds. And nothing sounds the way it looks”; Christina Kubisch, *Works with Electromagnetic Induction*, http://www.christinakubisch.de/english/klangundlicht_frs.htm (ultimo accesso 4 giugno 2011). La presentazione della passeggiata elettrica realizzata a Milano nel 2009, così come molti testi critici, insiste particolarmente su questo secondo aspetto definendolo come rivelatore di livelli sconosciuti della città stessa: “Indossando le cuffie magnetiche progettate dall’artista [...] si aprirà un’inedita avventura uditiva, che modificherà la percezione dello spazio vissuto e dell’ambiente sonoro, dando sostanza all’invisibile e voce alla lingua segreta della città”; *Electrical Walks*, Mappa fornita ai partecipanti, Milano 2009.

⁶⁴⁶ “Commercial offerings in the area of mobile media at the time of writing, indicate a tendency to simply extend traditional media into the mobile sphere. Typical propositions include television on the mobile phone, and downloading music to the mobile. What are the forces and constraints that limit present day usage on the mobile to simply parallel what we do in the living room or on a stationary computer? Instead of replicating traditional media in a portable package, can we not look at the mobile phone and high bandwidth mobile networks as an artistic canvas on which to create entirely new forms of art?”; Atau Tanaka, Petra Gemeinboeck, “Net_Dérive: Conceiving and Producing a Locative Media Artwork”, cit., p. 174.

⁶⁴⁷ Mark Shepard, “Tactical Sound Garden [TSG] Toolkit”, cit., p. 64 (traduzione mia).

riattivazione del senso dell'udito e della poetica del luogo⁶⁴⁸; Edwin van der Heide, descrivendo *Radioscape*, afferma: “Navigando per la città, il pubblico genera il proprio ordine sonoro [...]. I visitatori riorganizzano l'area e assegnano nuovi significati ai luoghi”⁶⁴⁹; Graeme Miller interpreta i suoi progetti urbani come una risposta, sebbene temporanea, alla frammentazione con cui vengono percepiti i luoghi quotidiani; Lalya Gaye, Ramia Mazé e Lars Erik Holmquist affermano che *Sonic City* mira a trasformare le “esperienze quotidiane” in “pratica estetica”⁶⁵⁰; il volantino di presentazione delle quattro *audio-walks* commissionate da Soundtrackcity per l'International Film Festival Rotterdam promette: “Le passeggiate sonore cambieranno la tua percezione della realtà in quattro differenti esperienze cinematiche”⁶⁵¹.

Potremmo continuare, ma ciò che sembra emergere da questa breve panoramica è una esplicita volontà, da parte degli artisti, di interferire con la sfera quotidiana del fruitore trasformando le sue modalità di ascolto o di consumo mediale, di intervenire sulla sua relazione, percezione e interpretazione del reale e della città. In altre parole, gli artisti sembrano interessati alla sfera extra-estetica almeno tanto quanto a quella estetica, a determinare degli slittamenti o a costruire “supplementi” in relazione all'esperienza ordinaria nello spazio urbano, a far vivere il quotidiano attraverso il filtro dell'azione estetica.

L'analisi dei capitoli precedenti ha tentato di rendere conto delle complesse relazioni della prassi artistica con la prassi quotidiana legata all'ascolto in movimento evidenziando le appropriazioni, ridefinizioni e decostruzioni operate dagli artisti. Da questo punto di vista, le *sound walks* si inseriscono nel *range* di declinazioni della dialettica arte/quotidiano che percorre l'arte del XX secolo e in cui le pratiche peripatetiche sono protagoniste.

⁶⁴⁸ “No matter what form a soundwalk takes, its focus is to rediscover and reactivate our sense of hearing”, Hildegard Westerkamp, “Soundwalking”, cit., p. 49.

⁶⁴⁹ Edwin van der Heide, “Radioscape. An immersive electromagnetic environment”, http://www.evdh.net/radioscape/index_more.php (ultimo accesso 20 ottobre 2011, traduzione mia).

⁶⁵⁰ Lalya Gaye, Ramia Mazé, Lars Erik Holmquist, “Sonic City: The Urban Environment as a Musical Interface”, cit (traduzione mia).

⁶⁵¹ Volantino e mappa dell'audio walk *untitled #290* di Francisco Lopez, Soundtrackcity, International Film Festival Rotterdam, 2012 (traduzione mia).

Questo rapporto è una delle tematiche chiave delle arti del XX secolo, a partire dal “passaggio dalla rappresentazione alla presentazione” delle avanguardie storiche⁶⁵² e si è concretizzato in un fitto ed eterogeneo panorama di ricerche incentrate di volta in volta su di un *range* di possibilità che vanno dall’“epifania” dell’ordinario, all’adozione di metodologie etnografiche e documentaristiche, fino ai tentativi di fusione arte/vita all’opera in Fluxus e nell’Happening o al superamento stesso della sfera estetica a favore della prassi quotidiana che emerge progressivamente nell’evoluzione del Situazionismo⁶⁵³. In queste ricerche, è l’autonomia della sfera estetica ad essere sempre più forzata fino a perdere di specificità attraverso due tensioni parallele: l’introduzione del quotidiano nell’arte e la fuoriuscita dell’arte dal suo contesto specifico⁶⁵⁴.

Nelle *sound walks*, si potrebbe dire, entrambe le strade sono portate avanti in parallelo: non solo la ricezione estetica esce dal suo contesto specifico – dalla sede espositiva, dal museo, dalla sala da concerto, dal cinema, dal teatro – ma è una prassi quotidiana ad essere proposta e ridefinita come azione estetica.

In realtà, questi progetti, pur manifestando diversi gradi di diluizione nella sfera extra-artistica, rimangono comunque in una zona liminale, si trattengono e indugiano su di un confine sottile e osmotico, che li definisce e identifica come arte⁶⁵⁵. Da questo di punto di vista, il timbro di Max Neuhaus, le bende di Francisco Lopez o i segnali a terra di Suzuki non sono così diversi, ad esempio, dal più complesso dispositivo tecnologico messo in opera da Atau Tanaka e Petra

⁶⁵² Si veda il Capitolo I, sottoparagrafo 1.2.1 *Dalla rappresentazione all’azione: le avanguardie storiche*.

⁶⁵³ La bibliografia è ovviamente molto vasta. Per uno sguardo d’insieme sull’arte recente si veda l’antologia: Stephen Johnstone (a cura di), *The Everyday*, Whitechapel Gallery-The MIT Press, London-Cambridge 2008.

⁶⁵⁴ Si veda anche Peter Bürger, *Teoria dell’avanguardia (Theorie der Avantgarde)*, Suhrkamp Verlag, Frankfurt am Main 1974), Bollati Boringhieri, Torino 1990, che interpreta l’avanguardia come tentativo di reintrodurre l’arte nella prassi della vita che si manifesta su tre piani: la funzione, la produzione e la ricezione. Questo processo, in campo musicale, si realizza, da una parte, nell’introduzione del rumore in musica e, dall’altra, nella fuoriuscita dalla sala da concerto: entrambe queste tendenze trovano una chiave di volta nella ricerca di John Cage.

⁶⁵⁵ I progetti che abbiamo esaminato presentano gradi diversi di negoziazione fra sfera artistica e sfera quotidiana: in Max Neuhaus, in accordo con la radicalità della tensione arte/vita propria delle avanguardie degli anni Sessanta, l’esperienza estetica si identifica con la vita e mira a trasformare le modalità di percezione anche aldilà del momento della fruizione. La stessa tensione al dissolvimento dei confini fra arte e sfera quotidiana è evidente nei progetti di Wilhelm de Ridder, ma si manifesta anche in alcuni lavori recenti, fra cui *Sonic City* e *Tactical Sound Garden* di Mark Shepard, mentre nella maggior parte degli altri progetti l’esperienza estetica si gioca proprio nei termini di indistinzione e dialogo fra le due sfere.

Gemeinboeck: la funzione comune è esplicitare una “richiesta” al fruitore che sancisce anche l’accesso dell’esperienza alla sfera estetica.

In questa porosità dei limiti fra arte e vita, fra esperienza comune ed esperienza estetica, si manifesta quella che, per Rancière, è una delle due grandi politiche che caratterizzano il “regime estetico dell’arte”, vale a dire il regime di identificazione che, per il filosofo francese, si instaura a partire dalla fine del XVIII secolo e in cui le opere d’arte non sono identificate sulla base della *mimesis* o di tecniche e regole definite, ma piuttosto nei termini di “maniere di essere sensibili”, per come propongono una “partizione del sensibile” e costruiscono “un certo spazio-tempo, in cui le forme ordinarie dell’esperienza sensibile sono sospese”⁶⁵⁶. All’interno di questo regime di identificazione, emergono due politiche opposte: l’arte manifesta la sua politica attraverso la sua distanza e separatezza rispetto all’esperienza ordinaria, oppure rifiuta qualsiasi autosufficienza sopprimendo la propria eterogeneità e trasformandosi in vita.

Le pratiche attuali dell’arte, per Rancière, manifestano questa tensione paradossale e originaria in una prospettiva “post-utopica”⁶⁵⁷, in cui la politica del “divenire vita dell’arte” rinuncia all’istanza di trasformazione radicale della vita attraverso l’arte per divenire “micro-politica” e limitarsi a proporre “una nuova disposizione degli oggetti e delle immagini che formano il mondo comune, o una creazione di situazioni capaci di modificare i nostri sguardi e i nostri atteggiamenti nei confronti di un tale ambiente collettivo”, dando vita a “micro-situazioni appena sfalsate rispetto a quelle della vita ordinaria”⁶⁵⁸.

I contributi interdisciplinari relativi al camminare riconoscono in questa azione una modalità di relazione privilegiata con l’urbano (inteso nella sua dimensione topografica, architettonica, ma anche sociale, culturale e politica) e, de Certeau *in primis*, una pratica creativa, in grado di riscrivere e ridefinire in modo contestuale e soggettivo le strutture collettive e imposte e di attuare processi di riappropriazione e condivisione⁶⁵⁹. Nelle ipotesi teoriche, camminare diviene

⁶⁵⁶ Jacques Rancière, *Il disagio dell’estetica (Malaise dans l’esthétique)*, Editions Galilée, Paris 2004), Edizioni ETS, Pisa 2009, pp. 28 e 36.

⁶⁵⁷ Idem, p. 33.

⁶⁵⁸ Idem, pp. 34-35.

⁶⁵⁹ Si veda il Capitolo I, paragrafo 1.1 “Camminare nello spazio urbano: un percorso interdisciplinare”. È interessante notare come la prospettiva “post-utopica” che, per Rancière,

una forma di partecipazione integrale all'ambiente, una metodologia di comprensione ed esplorazione incarnata e interna, una forma di confronto con la sfera pubblica e di riappropriazione di un tempo e di un ritmo personale.

Le passeggiate sonore sembrerebbero proporsi di rafforzare, attraverso strategie diverse, queste potenzialità, creando le condizioni per una amplificazione della relazione all'urbano e interferendo con le modalità quotidiane di attraversamento dello spazio. È la stessa relazione fra individuo e spazio urbano che si dispiega attraverso il cammino e l'ascolto il sito *funzionale* in cui le *sound walks* intendono intervenire.

Così facendo, gli artisti mirano, di volta in volta, a proporre delle micro-pratiche che considerano alternative a quelle quotidiane, a intervenire sulla percezione e interpretazione dell'urbano e, talvolta, a suggerire nuovi comportamenti e modalità di relazione col reale che vanno anche al di là del momento della fruizione. È questa sfera – le modalità con cui camminiamo quotidianamente, le nostre pratiche di ascolto in movimento, la nostra percezione abitudinaria dello spazio urbano – il territorio in cui si infila l'intervento dell'artista riconfigurando, in modalità temporanee, la nostra "sensibilità" (nell'accezione di Rancière), e giocando sul confine fra arte e non arte e fra le diverse forme e sfere di esperienza.

caratterizza le pratiche artistiche attuali, sembra trovare un corrispondente nelle analisi critiche della sfera quotidiana. La critica del quotidiano sviluppata da Lefebvre fra gli anni Quaranta e Sessanta riconosce in questa sfera una dialettica costante fra alienazione e creatività: il quotidiano è, per Lefebvre, "ciò che c'è di più inafferrabile, di più difficile a delineare e determinare. In un certo senso niente di più superficiale: è la banalità, la trivialità, il *ripetitivo*. In un altro, niente di più profondo. È l'esistenza e il 'vissuto', non trascritti speculativamente, svelati: ciò che bisogna cambiare e ciò che c'è di più difficile da cambiare"; In Lefebvre "critica" significa soprattutto comprensione mirata a una trasformazione radicale della sfera quotidiana. Il suo progetto è tradotto in prassi spaziale e urbana da Debord, nella sua progettualità utopica di un sovvertimento dell'ordine politico e sociale e nel suo progressivo e sempre più radicale rifiuto dell'arte a favore dell'azione politica diretta. Qualche decennio dopo la sfera quotidiana sarà al centro delle analisi di de Certeau, ma con un determinato cambiamento di direzione: piuttosto che mirare a una trasformazione dell'esistente, l'analisi di de Certeau evidenzia la negoziazione costante fra tattiche e strategie, fra controllo e riappropriazione, fra ordine imposto e creatività individuale, diffusa e anonima che egli ritrova alla base delle pratiche di quotidiane. Henri Lefebvre, *Critica della vita quotidiana* (*Critique de la vie quotidienne*, L'Arche, Paris 1961), vol. 2, Dedalo, Bari 1977 (citazione a p. 57, enfasi dell'originale). Si vedano anche il volume di Ben Highmore che costituisce una introduzione sulle teorie della sfera quotidiana, fra gli altri, di Benjamin, Lefebvre e de Certeau (*Everyday Life and Cultural Theory*, Routledge, London-New York 2002) e Kristin Ross, "French Quotidian", in Lynn Gumpert (a cura di), *The Art of the Everyday: The Quotidian in Postwar French Culture*, Grey Art Gallery, New York 1997, pp. 19-30.

Tutti questi progetti sembrano voler prendere di mira le modalità ordinarie di attraversamento dello spazio urbano e proporre altri comportamenti, altri spazi e tempi, altre modalità relazionali che, in varia misura e a seconda del progetto, consentano di rinnovarne l'esperienza, di rivelarne l'esteticità, di aumentare la connessione e partecipazione all'ambiente, di rafforzare i legami sociali, oppure di "attivare" la presunta passività del consumo mediale mobile. Da questa prospettiva, le passeggiate sonore possono essere interpretate come piccoli esperimenti temporanei di abitazione estetica dei luoghi quotidiani.

5.6 Verso delle linee d'azione: rivelazioni, sovrascrizioni, sonorizzazioni

È a partire dalle modalità con cui questi progetti si inseriscono nelle dinamiche fra ascolto, percorso e spazio urbano che riteniamo sia possibile individuare delle linee d'azione, sebbene instabili e osmotiche. Sembrano emergere, in particolare, tre strategie che attraversano le diverse piattaforme tecnologiche, i dispositivi, e le modalità operative utilizzate dagli artisti e che caratterizzano, anche sincronicamente, le ricerche estetiche. Chiameremo queste polarità *rivelazione*, *sovrascrittura* e *sonorizzazione*. Ognuna di queste linee d'azione interviene su alcuni aspetti della relazione fra individuo e ambiente che si dispiega attraverso l'ascolto e il percorso enfatizzando, di volta in volta, il carattere estetico inerente al reale, il palinsesto spazio temporale, gli immaginari o le storie connesse agli ambienti quotidiani, o la relazione fisica e corporea con lo spazio urbano. Ci troviamo di fronte, in ogni caso, a processi di messa in forma dell'esperienza del fruitore che trasformano pratiche e ambienti quotidiani in esperienza estetica.

Un insieme di lavori si concentra sul *soundscape*, il paesaggio sonoro urbano, utilizzando una strategia che potremmo chiamare di *rivelazione* ed

investimento estetico dell'esistente⁶⁶⁰. Questa polarità è determinante per la maggior parte delle ricerche analizzate nel secondo capitolo – dalle mappe con indicazioni performative del World Soundscape Project a *Listen* di Max Neuhaus e *Oto-date* di Akio Suzuki – ma anche in alcuni progetti che utilizzano tecnologie audio personali, fra cui *Sonic Interface* di Akitsugu Maebayashi e *Net_Dérive* di Atau Tanaka e Petra Gemeinboeck⁶⁶¹.

In questi lavori, è la volontà di portare attenzione all'infinita riserva di eventi sonori che caratterizza il paesaggio sonoro urbano ad assumere un ruolo centrale. Ne emerge una "poetica del notare" che si sofferma sulle sonorità, i ritmi, gli effetti acustici triviali, ripetitivi e banali che attraversano l'ambiente urbano. Allo stesso modo, l'enfasi sull'udito è proposta come strategia di ri-orientamento percettivo rispetto al prevalere della vista nell'esperienza quotidiana: l'ascolto diviene una modalità di comprensione, lettura e relazione con lo spazio urbano. Con intensità diversa da progetto a progetto, queste passeggiate indicano al fruitore azioni minime e ordinarie che mirano al superamento di un'attitudine anestetica e banalizzante verso gli ambienti e il suono quotidiano.

La *rivelazione* può concretizzarsi in due possibilità opposte e complementari che trovano nelle ricerche delle avanguardie le loro radici ideali. Alcuni progetti assumono la complessità acustica del reale in modalità *ready-made*, rifiutando ogni ulteriore intervento artistico, ogni selezione, limitandosi a indicare l'esistente. Le origini di queste pratiche si ritrovano nella celebrazione

⁶⁶⁰ Fra i progetti che non abbiamo analizzato nei precedenti capitoli, vale la pena menzionare *untitled #290*, recentissima *audio walk* di Francisco Lopez (realizzata a Rotterdam su commissione di Soundtrackcity e del 41° International Film Festival, 2012), che sovrappone al percorso urbano una colonna sonora realizzata a partire da registrazioni ambientali, selezionate, processate e manipolate. L'attitudine di Lopez verso il *field recording* è paragonabile, sia sul piano teorico sia su quello delle modalità operative, a quello di Pierre Schaeffer. Se, in linea generale, Lopez condivide con Schaeffer l'interesse per l'"ascolto ridotto" (Cfr. Capitolo II), in questa passeggiata sembrerebbe però riconsiderare il legame fra tracce sonore e contesto sovrapponendo al reale, quasi paradossalmente, una colonna sonora realizzata a partire da materiali registrati *in situ*. La traccia sonora si pone però in relazione sostanziale al contesto prendendo in considerazione i *pattern* del paesaggio sonoro delle aree della città in cui si svolge la passeggiata e le sonorità caratteristiche di ciascuno degli ambienti attraversati a cui la traccia viene a sovrapporsi lungo il percorso. Un altro progetto che, invece, estende ad un pubblico allargato la possibilità di elaborare mappe con istruzioni performative per passeggiate sonore è *City in a Soundwalk* di Michelle Nagai (<http://www.cityinasoundwalk.org/>, ultimo accesso 3 febbraio 2012).

⁶⁶¹ Come vedremo in seguito, la strategia operativa di *Net_Dérive* o di *Sonic Interface* non si esaurisce in questa linea d'azione ma tocca anche le modalità proprie delle *sonorizzazioni*.

del suono quotidiano di Luigi Russolo e nell'apertura cageana all'ascolto del suono quotidiano, nella sua estensione nel regno dell'udibile della rinuncia alla creazione alla base del *ready-made* duchampiano. In altri progetti, invece, le modalità operative si avvicinano a quelle dell'*assemblage* di Kurt Schwitters o della musica concreta, in cui l'investimento estetico dell'oggetto o del suono trovato passa attraverso processi di accumulazione e manipolazione, rafforzandone lo straniamento⁶⁶².

In entrambi i casi, però, un elemento fondamentale sembra mancare rispetto a questi modelli: la decontestualizzazione della fonte e la sua ricontestualizzazione nella sfera estetica, alla base sia del *ready-made* sia dell'*assemblage*. Già nel 1936 Rudolf Arnheim riconosceva le possibilità di investimento estetico della voce e del suono quotidiano che la radio, recidendo i legami con la catena di relazioni contestuali in cui erano immerse nella quotidianità, poteva offrire: "i rumori e le voci della realtà hanno rivelato nella radio la loro parentela materiale con il suono della poesia e con il suono della musica"⁶⁶³. Le passeggiate sonore rifiutano ogni decontestualizzazione e radicalizzano, in questo modo, la porosità fra sfera estetica e quotidiana trovando un modello remoto nell'escursione dadaista a Saint-Julien-le-Pauvre: sono l'artista e il fruitore a fuoriuscire dal contesto artistico per dedicarsi a un'azione banale e ordinaria nello spazio urbano, accogliendone l'aleatorietà, la trivialità e la variabilità e senza operare alcuna selezione.

Il percorso, il movimento nello spazio, diviene quindi una modalità di orchestrazione delle esperienze uditive che accoglie ed enfatizza la casualità e la temporaneità degli eventi sonori, ma che si basa anche sul loro carattere contestuale: la conformazione architettonica, le caratteristiche acustiche e le connotazioni d'uso e sociali delle aree attraversate sono fra i fattori che determinano ricorrenze nel fluire continuo del paesaggio sonoro urbano fornendo all'artista la possibilità di orchestrare esperienze mobili di ascolto attraverso un processo di messa in forma del reale che si esplica semplicemente camminandovi.

⁶⁶² Per i rapporti fra *ready made* duchampiano e *assemblage* di Kurt Schwitters si veda, fra gli altri, Renato Barilli, *L'arte contemporanea. Da Cézanne alle ultime tendenze* (1984), Feltrinelli, Milano 2003.

⁶⁶³ Rudolf Arnheim, *La radio, l'arte dell'ascolto e altri saggi (Rundfunk als Hörkunst und weitere Aufsätze zum Hörfunk*, 1936), Editori Riuniti, Roma 2003, p. 25.

Lo spazio diventa cassa di risonanza del divenire urbano: molti artisti non sembrano, infatti, limitarsi alla dimensione estetica del *soundscape* ma, talvolta, interpretano il paesaggio sonoro come elemento cruciale nei processi culturali, storici e sociali della città e lo indagano nella sua dimensione contingente, contestuale e relazionale.

La genealogia delle *sound walks* riconducibili alla *rivelazione* può essere ritrovata nell'espansione della poetica cageana dell'indeterminazione e dell'ascolto attivo all'interno del clima di sperimentazione interdisciplinare, newyorkese degli anni Sessanta. Nel 1966, come abbiamo visto nel secondo capitolo, non solo Neuhaus, ma anche Philip Corner portavano uno dei motti di Cage – “Non faccio altro che dirigere l'attenzione ai suoni dell'ambiente”⁶⁶⁴ – fuori dalla sala da concerto per inserire l'ascolto direttamente nella sfera quotidiana, ponendosi all'origine della poetica della *rivelazione*. Nel decennio successivo, in Canada, il World Soundscape Project conferirà alla passeggiata sonora non solo una duplice vocazione estetica e di ricerca, ma anche un vocabolario, un metodo, una collocazione disciplinare. L'influenza e la diffusione internazionale di centri di ricerca legati all'ecologia acustica ha certamente contribuito a canonizzare la passeggiata sonora partecipativa e a renderla una presenza ormai “normalizzata” all'interno di festival, simposi e convegni interdisciplinari, di ambito artistico, musicale o architettonico. L'ascolto del suono ambientale *in situ* e in movimento, però, viene parallelamente esplorato in numerosi progetti artistici interdisciplinari anche molto lontani dall'area di ricerca legata all'ecologia acustica, con modalità operative e dispositivi diversi.

In anni recenti, anche la poetica della *rivelazione* basata sulla manipolazione, riconducibile a Schaeffer e alla musica concreta, può essere inserita direttamente nell'ambiente urbano avvalendosi delle possibilità di processazione del suono ambientale in tempo reale. È ciò che avviene nei progetti di Akitsugu Maebayashi, Atau Tanaka e Petra Gemeinboeck, ma anche in *Sonic City*, in cui l'ascolto del *soundscape* è mediato da dispositivi portatili che ne enfatizzano la presenza e lo statuto estetico attraverso uno scollamento, una asincronia, una discordanza fra paesaggio visibile e udibile, che si realizza anche

⁶⁶⁴ John Cage, *For the Birds*, Marion Boyars, London-Boston 1995, p. 98 (traduzione mia).

in una negazione del principio della sincretismo, “la saldatura inevitabile e spontanea che si produce tra un fenomeno sonoro e un fenomeno visivo puntuale quando questi accadono contemporaneamente”⁶⁶⁵.

Molti dei lavori che abbiamo analizzato intervengono invece sull'ambiente urbano attraverso processi di *sovrascrittura* degli spazi. In questi progetti, è la comprensione abituale, distaccata e superficiale degli ambienti quotidiani ad essere presa di mira attraverso innesti che, nel ricreare un universo sonoro virtuale e sovrapponendolo all'ambiente reale, immergono il fruitore in avventure urbane, in esperienze cinematiche da esperire in movimento oppure in una molteplicità di storie, testimonianze, tracce interpersonali lasciate da anonimi abitanti che restituiscono l'immagine frammentaria e molteplice della città abitata⁶⁶⁶.

Anche questa strategia attraversa progetti che si avvalgono di dispositivi tecnologici diversi: dai Walkman e lettori CD portatili (in *Walk* di Willem de Ridder o nelle prime *audio walks* di Janet Cardiff) ai lettori MP3 (*Memoryscape* di Toby Butler; *Sounding Griffintown* di Lisa Gasior), dai *locative media* (Teri Rueb, Jeff Knowlton, Naomi Spellman e Jeremy Hight e plan b) al cellulare o alle applicazioni per dispositivi mobili (*[murmur]*, Collectif MU), fino alla disposizione di trasmettitori radio lungo il percorso che ritroviamo in *Linked* di Graeme Miller o alle radio portatili di Justin Bennett⁶⁶⁷.

⁶⁶⁵ Michel Chion, *L'Audiovisione. Suono e immagine nel cinema*, cit., pp. 65-66.

⁶⁶⁶ Fra i progetti su cui non ci siamo soffermati nei capitoli precedenti, ma che si avvalgono di questa strategia, possiamo citare le numerose *audio walks* della compagnia teatrale portoghese Visões Úteis fra cui *Errare*, realizzata a Parma nel 2004; alcuni progetti di Conor McGarrigle concretizzatisi in audioguide per la riscoperta sperimentale della propria città, fra cui *Tulca Freedom Trail* (Galway, 2007); le *audio walk* di Duncan Speakman e i suoi più recenti progetti chiamati *subtle mob*, realizzati con il gruppo Circumstance, in cui l'audience riceve una traccia in formato MP3 e si ritrova nel luogo prescelto e all'orario prestabilito per dar vita ad una performance collettiva aggirandosi nella città; *It's an Audio Detour: Forever and Ever* di Fiona Hallinan e Maebh Cheasty (Dublino, 2008), una passeggiata sonora da svolgere in coppia avventurandosi nello spazio urbano; il progetto *Do-It-Yourself Audio Tours* (Istanbul, 2009), dell'associazione Cuma, che mira a creare un archivio di passeggiate audio realizzate da artisti, architetti, ma anche semplici abitanti; *RADIOORTUNG – Hörspiele für Selbstläufer* realizzato a Berlino e Colonia da Deutschlandradio Kultur nel 2010 e *A Thousand Secret*, una *audio walk* realizzata da Brandon LaBelle per Le Parc des Coteaux, a Bordeaux in occasione della Biennale del 2010.

⁶⁶⁷ Le modalità narrative risultano però legate, almeno in parte, alle piattaforme tecnologiche: se Walkman e lettori MP3 prevedono una narrazione lineare e consequenziale, la trasmissione radio, i *locative media* o l'uso di cellulari, al contrario, implicano la strutturazione di narrazioni non lineari

All'interno di questa costellazione di ricerche si riscontrano due principali possibilità espressive: da una parte, la *sovrascrittura* di storie, memorie o annotazioni legate al passato del luogo o a esperienze personali degli spazi; dall'altra, la narrazione fictional o la trasformazione del fruitore in performer, in *viveur*, per utilizzare un termine debordiano.

Nei progetti di matrice storica o annotativa l'intento è quello di concretizzare "contro-storie" o "micro-storie" quotidiane che ridefiniscono o completano le narrazioni ufficiali o consolidate dello spazio urbano dando voce agli abitanti dell'area per costruire dei racconti collettivi del luogo attraverso ricordi, memorie, testimonianze o semplici tracce. Alla base di questi progetti troviamo sia la volontà di riportare alla visibilità le storie personali dimenticate o deliberatamente cancellate dai discorsi ufficiali, sia un'interpretazione del territorio urbano come palinsesto, come stratificazione di relazioni, passaggi, storie e micro-eventi che, anche se dispersi, nascosti e apparentemente periferici, sono alla base della molteplicità connaturata alla città. In altri lavori prevale invece il tentativo di stabilire, in forma mediata, una rete di relazioni interpersonali, il confronto con l'alterità e l'eterogeneità urbana che appaiono sempre più compromessi dalle molteplici dinamiche di privatizzazione che hanno luogo negli spazi pubblici della città contemporanea.

Questi progetti, quindi, rovesciano le strategie alla base delle audioguide urbane nella misura in cui, piuttosto che evidenziare l'eccezionalità e stabilire una relazione didascalica con l'ambiente, mirano a offrire una prospettiva alternativa e interna sulla storia di luoghi ordinari, banali, a evidenziare la stratificazione di significati, processi e relazioni nella formazione degli spazi, a costruire una *sovrascrittura* spazio-temporale che funziona come "supplemento" e archivio *in situ* di storia del luogo o delle tracce lasciate dai passanti.

De Certeau affermava che "oggi i racconti si privatizzano e si annidano nei recessi dei quartieri, delle famiglie e degli individui" e che "i luoghi sono storie frammentarie e ripiegate, passati sottratti alla leggibilità da parte di altri, tempi accumulati che possono dispiegarsi...". Ma, per de Certeau, "la memoria è

che vengono attivate direttamente dai movimenti e dalle scelte del fruitore o consentono di accogliere contributi diretti, diffusi e spontanei da parte di un pubblico allargato.

l'antimuseo: non è localizzabile”⁶⁶⁸. Questi progetti potrebbero allora essere letti come un tentativo di ancorare al luogo le memorie individuali e collettive attraverso la registrazione e riproduzione *in situ* o di svelare la molteplicità delle relazioni storiche, identitarie e dei processi di appropriazione individuale degli spazi che costruiscono lo spazio urbano.

Nei progetti fictional sono invece le possibilità di sovrascrivere gli spazi con un universo fittizio attraverso la moltiplicazione e la sovrapposizione di dimensioni spazio-temporali permesse dalla registrazione audio e dalla sua riproduzione *in situ* ad essere sfruttate dagli artisti per creare mondi immaginari e immersivi tramite la stratificazione di *field recording*, voce narrante, personaggi, musiche ed effetti come in una colonna sonora o in un radiodramma. In questi lavori l'esperienza del fruitore è caratterizzata da un'oscillazione e una sospensione costante fra reale e immaginario, un cortocircuito straniante e illusionistico che, nei migliori dei casi, trasforma lo spazio urbano in un set cinematografico in cui agire in prima persona.

Anche in questi progetti la percezione e comprensione degli spazi urbani è complicata, frammentata, ricondotta a una dimensione multi-lineare e contraddittoria, sempre *in fieri*, attivando processi di ricostruzione generativa che accolgono l'imprevedibilità dei processi aleatori di sincronizzazione che possono prodursi fra la colonna sonora e il contesto fisico nel qui-ora della fruizione. Gli spazi urbani vengono così reinventati come luoghi immaginifici, gli aspetti quotidiani e ordinari del paesaggio divengono sede di eventi straordinari e indizi di storie possibili, attivando processi di straniamento e rinnovamento nella relazione fisica, psichica e interpretativa fra l'ambiente e l'ascoltatore in esplorazione.

La *sovrascrizione* sfrutta le possibilità di “colonizzazione estetica” della sfera quotidiana e l'effetto “transfer” concessi dalle tecnologie audio mobili per infondere allo spazio fisico una ulteriore dimensione virtuale di stampo documentaristico, fictional, immaginario o risultato di processi di scrittura collettiva, ma comunque riconducibile a una sovrimpressione di udibile e visibile/percepibile. L'ascolto in cuffia conferisce un senso di intimità, presenza

⁶⁶⁸ Michel de Certeau, *L'invenzione del quotidiano*, cit., pp. 164-165.

vicinanza fisica alla voce mediata, che diviene un surrogato della presenza dell'artista e guida l'azione dell'ascoltatore conducendolo nell'esplorazione dello spazio.

Queste potenzialità vengono sfruttate già nel 1981 – vale a dire a soli due anni dall'entrata in commercio del Walkman – da Willem de Ridder che, con l'espansione degli *event scores* e decostruzione *ante litteram* dell'audioguida nel progetto *The Walk*, potremmo considerare come il pioniere di questa costellazione di ricerche. È solo dagli anni Novanta, però, che le tecnologie audio personali, dal Walkman alla radio portatile, divengono territorio di sperimentazione estetica per artisti interdisciplinari come Janet Cardiff, Justin Bennett e Graeme Miller. Questi artisti, a distanza di pochi anni e in contesti molto diversi, portano avanti ricerche per molti aspetti simili dal punto di vista dei dispositivi e delle strategie operative adottate. La ricerca di Janet Cardiff appare di grande importanza nella genealogia delle ricerche successive e molti degli artisti che si sono dedicati alla costruzione di passeggiate narrative sembrano seguirne le orme adottando alcune delle modalità discorsive da lei introdotte e, talvolta, citandola direttamente come riferimento per il proprio lavoro.

In anni più recenti, con lo sviluppo delle ricerche estetiche legate ai *locative media* e ai dispositivi networked mobili, si moltiplicano le pratiche basate sulla sovrascrittura degli spazi urbani sia attraverso strutture narrative interattive – come nel caso di Teri Rueb o di Jeff Knowlton, Naomi Spellman e Jeremy Hight – sia attraverso l'attivazione di processi di sovrascrittura collettiva degli spazi da parte dei partecipanti, dei passanti o degli abitanti – come nel caso di *[murmur]*, *plan b* o di *Tactical Sound Garden* di Mark Shepard – in una direzione più marcatamente collaborativa.

Una terza polarità, invece, propone strategie di *sonorizzazione* del movimento del fruitore nello spazio urbano che danno vita a *textures* sonore astratte attraverso forme di interazione fra corpo e ambiente. Anche in questo caso le piattaforme tecnologiche prevedono un grado notevole di possibilità, dalla radio (*Radioscape* di Edwin van der Heide), alle forme di interazione più “arcaiche”, come la Kubisch stessa definisce le sue cuffie elettromagnetiche, fino all'uso di

GPS e *locative media* (*Sound Mapping* di Iain Mott, Marc Raszewski e Jim Sosnin) o ricerche di *sonic interaction design* e *sonification* (*Sonic City*)⁶⁶⁹.

In questi progetti, la dimensione sonora, creata ed esperita in tempo reale, è il risultato dell'interazione fra lo spazio urbano attraversato e il movimento del fruitore, di processi indeterminati e indeterminabili di abitazione contingente dello spazio urbano. La forma sonora non è prestabilita, ma generata di volta in volta dalle scelte del fruitore, che si trova immerso in un campo sonoro continuo ma costantemente ridefinito sulla base dei suoi movimenti, della sua posizione nello spazio, della sua relazione al contesto.

I bersagli di questa costellazione sembrerebbero essere l'esperienza quotidiana dell'ascolto di musica in cuffia e, in particolare, la "passività" del consumo mediale o l'isolamento dell'ascoltatore mobile dal contesto, la sua chiusura in una "sonic bubble"⁶⁷⁰. Questi progetti rafforzano ed enfatizzano il carattere attivo e creativo dell'ascolto da una parte, e le relazioni fra corpo, movimento e spazio urbano dall'altra, trasformando il fruitore in vero e proprio performer. In questo modo, decostruiscono le ordinarie modalità di relazione fra ascoltatore e spazio urbano stabilite dall'uso di tecnologie audio: camminare e ascoltare sono trasformati in una attività creativa attraverso una sonorizzazione del passo che diviene addizione ritmica all'ambiente e che crea un cortocircuito fra movimento e dimensione sonora. Camminare diviene una forma di improvvisazione creativa e ludica, sperimentazione comportamentale e percettiva, modalità di iscrizione del corpo nello spazio urbano, esplorazione di un universo acustico relazionale, scoperta di un linguaggio espressivo gestuale e minimo, che

⁶⁶⁹ Altri progetti su cui non ci siamo soffermati nella trattazione dei precedenti capitoli, ma che si collocherebbero all'interno di questa linea d'azione sono *Walking Machine* (2003) e *Freestyle SoundKit* (2006) di Jessica Thompson, due dispositivi indossabili che sonorizzano in tempo reale i passi e i movimenti dei partecipanti; *Aura: the stuff that forms around you* (2007) di Steve Symons, in cui, come in *Net_Dérive*, il paesaggio sonoro ascoltato in cuffia è generato dai movimenti dei passeggiatori-ascoltatori e dal loro interagire con i percorsi precedente realizzati nello spazio; *The Gate: a High Line Soundwalk* (2011) un'applicazione per iPhone sviluppata da Lainie Fefferman, Jascha Narveson, Cameron Britt e Daniel Iglesia che utilizza gli accelerometri del telefono per trasformare il movimento del fruitore in strutture musicali.

⁶⁷⁰ Christina Kubisch non si riferisce direttamente all'esperienza dell'ascolto in cuffia, ma a una più generale volontà di "attivazione" dell'ascoltatore, mentre molti degli artisti o sviluppatori di progetti in questo ambito dichiara esplicitamente la volontà di decostruire questo tipo di esperienza nello spazio urbano.

enfattizza i micro-movimenti e le micro-azioni quotidiane rinnovandone l'esperienza.

Se, nelle passeggiate basate sulla *sovrascrizione*, le pratiche quotidiane vengono ridefinite attraverso una sovversione delle strategie narrative dell'audioguida o dei dispositivi mobili, ma avvalendosi delle possibilità del mezzo utilizzato, i progetti di *sonorizzazione* intervengono invece direttamente sui dispositivi tecnologici modificandoli, sperimentando nuove possibilità o decostruendone il funzionamento. Le tecnologie portatili divengono protesi che estendono le possibilità percettive e l'interazione fisica fra corpo e ambiente, in un processo generativo soggettivo, contestuale ed esperito in tempo reale.

Da questo punto di vista, le pratiche di *sonorizzazione* trovano origine nel campo più ampio delle ricerche rivolte all'interattività, che a loro volta affondano le loro radici nelle istanze processuali e partecipative del clima artistico degli anni Sessanta e Settanta. Le installazioni di Christina Kubisch con i campi magnetici dei primi anni Ottanta si pongono agli inizi di questa genealogia, indagando le possibilità di interazione fra fruitore e ambiente mediata da dispositivi di ascolto mobili ed estendendo progressivamente le dimensioni spaziali fino a coinvolgere un borgo in *Dodici percorsi sonori per Gargonza* (1984). Nei primi anni del nuovo millennio possiamo notare un'esplosione di progetti che – attingendo e portando avanti la ricerca nel campo del *sonic interaction design* e delle tecnologie indossabili e mobili – estendono queste possibilità a scala urbana, in contemporanea con la prima *Electrical Walk* dell'artista tedesca che, pur senza l'utilizzo di sensori e tecnologie digitali, coinvolge il partecipante nell'esplorazione acustica dei flussi elettromagnetici invisibili nel *milieu* urbano.

Le linee d'azione che abbiamo delineato – *rivelazioni*, *sovrascritture* e *sonorizzazioni* – non costituiscono, però, una tassonomia impermeabile e rigida, ma, al contrario, sembrano piuttosto vettori osmotici e porosi: queste linee ideali di ricerca, in realtà, molto spesso si incontrano e coesistono nelle esperienze dei singoli artisti o, addirittura, nello stesso progetto.

Net_Dérive è un esempio perfetto di attraversamento fra due delle linee d'azione che abbiamo proposto: questo progetto costruisce un flusso audiovisivo

in relazione ai percorsi dei fruitori nello spazio urbano, ma questo flusso è il risultato della processazione del *soundscape* degli spazi attraversati e, pur enfatizzando la partecipazione attiva dell'ascoltatore e i processi di interazione collettiva nello spazio urbano, adotta anche una strategia di investimento estetico del quotidiano. Allo stesso modo, le *Electrical Walks* di Christina Kubisch, pur basandosi sull'interazione fra il corpo in movimento dell'ascoltatore e l'ambiente, manifestano anche una vocazione alla *rivelazione* dei flussi elettromagnetici che pervadono lo spazio urbano e all'investimento estetico dell'esistente. In numerosi progetti narrativi che si avvalgono di *locative media* o delle trasmissioni radio, i frammenti sono attivati dai movimenti del fruitore-passeggiatore nello spazio urbano, la traccia sonora dipende dalla sua mobilità, dalla sua posizione nello spazio e, quindi, se prevale la polarità della *sovrascrizione*, viene attivata anche quell'interazione corpo-ambiente alla base della *sonorizzazione*.

Se questi esempi rendono conto di sconfinamenti e trasgressioni rispetto alle linee d'azione che abbiamo delineato, rivelandone il carattere osmotico, sembra comunque delinearsi una continuità di interessi, tensioni e vettori di ricerca che attraversa le diverse esperienze e migra liberamente fra i diversi dispositivi e fra i media che abbiamo esplorato nei primi capitoli di questa tesi: dall'ascolto non mediato, alle tecnologie audio personali fino alle attuali piattaforme networked⁶⁷¹.

Queste strategie non sembrano poi affatto peculiari a questo ambito della ricerca estetica e, ad uno sguardo ravvicinato, si frantumano in una serie di esigenze e istanze parallele a quelle che, nel primo capitolo, abbiamo rintracciato nella ricerca estetica peripatetica *tout court*: la passeggiata sonora diviene modalità di esplorazione, lettura e mappatura dell'ambiente (World Soundscape Project, Max Neuhaus, Akio Suzuki, ma anche *Track-The-Trackers* di Annika Ruest), di sovversione e sfida delle rappresentazioni ufficiali e tradizionali della città e di contatto con il rimosso, l'inconscio della megalopoli (Justin Bennett,

⁶⁷¹ Questa continuità, d'altra parte, può essere considerata sintomatica, più in generale, del ruolo delle nuove tecnologie nella ricerca estetica: seguendo Frank Beau, Philippe Dubois e Gérard Leblanc, potremmo affermare che le innovazioni tecnologiche sono pensabili più "come dei *rivelatori*, piuttosto che come degli *innovatori*" che riattivano e rinnovano fini artistici che sono, però, precedenti; Frank Beau, Philippe Dubois, Gérard Leblanc, "L'homme a marché sur la lune", in Id. (a cura di), *Cinéma et dernières technologies*, INA-De Boeck, Paris-Bruxelles 1998, p. 9.

Graeme Miller, *[murmur]*, Jeff Knowlton, Naomi Spellman e Jeremy Hight), di reinvenzione e riscrittura del reale attraverso la narrazione, la fiction o il gioco (Willem de Ridder, Janet Cardiff, Christina Kubisch, Teri Rueb, Atau Tanaka/Petra Gemeinboeck, *Sonic City*), di iscrizione e trascrizione del proprio vissuto nel tessuto del mondo (Marc Shepard, Atau Tanaka/Petra Gemeinboeck, *[murmur]*) o di incontro/scontro con l'alterità e partecipazione alla sfera pubblica (Max Neuhaus, Marc Shepard).

Anche le *sound walks* possono essere interpretate come dispositivi di lettura, percezione, riscrittura, sovversione o reinvenzione dell'urbano in cui la posta in gioco sembra essere, di volta in volta, lo spazio, il tempo, la forma, il significato, i processi, gli usi, i rituali, le relazioni, i ritmi e le funzioni che costituiscono la città contemporanea. Pur nella diversità delle modalità operative, questi lavori trovano una piattaforma comune nell'interpretazione dello spazio urbano come divenire relazionale, in cui camminare ascoltare o produrre suoni diventano “tattica”⁶⁷² di riappropriazione e abitazione contingente, dinamica e soggettiva.

⁶⁷² Il termine “tattica”, nell’accezione di de Certeau, è già stato utilizzato in relazione alle pratiche artistiche dal curatore Nato Thompson in “Trespassing Relevance”, in Id., Gregory Sholette (a cura di), *The Interventionists. Users’ Manual for the Creative Disruption of Everyday Life*, catalogo della mostra, MASS MoCA, The MIT Press, North Adams-Cambridge-London 2004, p. 21.

Conclusioni

Negli sviluppi artistici contemporanei sembra che ogni definizione, circoscrizione di campo, formulazione assiomatica sia inevitabilmente contraddetta e incessantemente superata dal costante divenire e dall'instabilità costitutiva dei linguaggi, delle forme espressive, dei dispositivi. Nel nostro percorso abbiamo abbracciato questa difficoltà definitoria cercando un'intersezione fra teorie e pratiche per scandagliare una costellazione di ricerche apparentemente circoscritte e periferiche, ma che sembrano in realtà costituire un polo di attrazione per una pluralità di approcci e prospettive. Il termine passeggiata sonora, se interpretato in un'accezione espansa, apre le porte di un panorama ampio ed eterogeneo che trova un punto di convergenza nella creazione di occasioni partecipative di esplorazione urbana attraverso l'ascolto, ma adottando modalità operative e strategie profondamente diverse.

Esaminando un territorio ancora in gran parte inesplorato dall'analisi teorica e storica e avvertendo la necessità di osservarlo da una prospettiva ampia piuttosto che riconoscerlo in modo aprioristico una forma espressiva autonoma, la nostra indagine ha cercato di individuare degli strumenti di analisi interdisciplinari e di istituire un confronto ricorsivo fra pratiche e teorie, leggendo queste ricerche sullo sfondo della fenomenologia del camminare nelle arti visive del XX secolo, dell'ampia letteratura che – dalle scienze sociali all'urbanistica, dall'antropologia agli studi culturali – ha sviluppato una vasta tradizione di pensiero attorno alla micro-pratica del cammino in città e, infine, degli studi sui rapporti fra *walker* e spazio urbano in relazione alle pratiche di ascolto, all'uso di tecnologie audio personali e networked.

Questi strumenti ci hanno permesso di individuare delle coordinate, sebbene variabili e provvisorie, attraverso cui tentare di attraversare criticamente e di interpretare questo panorama di ricerca in rapporto agli sviluppi artistici della seconda metà del Novecento. Piuttosto che una forma espressiva autonoma e conclusa, ci troviamo di fronte a un'area di ricerca che, coinvolgendo discipline diverse – le arti visive, la musica, le *performing arts*, gli audiovisivi, l'architettura – e, talvolta, costituendo un campo di espansione per ognuna di queste, diviene manifestazione del sincretismo linguistico e del ruolo della sonorità nelle arti contemporanee attivando, e spesso rivelando con particolare evidenza, alcune delle dinamiche e delle problematiche su cui si è concentrata la ricerca estetica: le mutazioni dei dispositivi, il ruolo dello spettatore e del contesto, il rapporto fra sfera estetica e sfera quotidiana. Questi elementi creano continui slittamenti nelle categorie e fanno delle pratiche estetiche il luogo di dissoluzione, frantumazione e rielaborazione costante dei parametri e dei concetti tradizionali dell'indagine storico-artistica: quello di opera, innanzitutto, quello di spettatore e di autore, ma anche, più in generale e in modo decisivo, la circoscrizione stessa dei limiti dell'arte rispetto all'ordinarietà dell'esperienza quotidiana. È in questi plurimi slittamenti che queste pratiche sembrano trovare un baricentro inserendosi nella relazione stessa fra fruitore-passeggiatore e ambiente attraverso l'ascolto e radicalizzando la dissoluzione dell'opera in un processo esperienziale che ha come oggetto la dimensione urbana tanto quanto (e talvolta ancor più che) l'opera stessa.

Quest'area di ricerca diviene, così, anche campo di indagine sullo spazio e sulla cultura urbana, attualizzando alcune delle questioni centrali nella riflessione contemporanea sull'ascolto, sulla mobilità, sulle pratiche uditive e mediali, e costituendosi come piattaforma di sperimentazione nello spazio urbano. Da questo punto di vista, potremmo pensare a queste pratiche come a tattiche di sospensione temporanea delle forme ordinarie dell'esperienza o a esperimenti di riattivazione della prassi quotidiana che trovano nella città il luogo privilegiato di un'incessante (ri)scoperta. Le passeggiate sonore sembrerebbero incarnare, in varia misura, una delle potenzialità dell'arte nello spazio urbano: “diventare parte degli *assemblages* spaziali aggiungendo o dirottando (alcune delle) traiettorie che producono lo

spazio permettendo, così, altre organizzazioni spaziali”⁶⁷³. Non allineandosi alle convenzioni comportamentali, alle forme di sensibilità, alle funzioni utilitarie, alla temporalità cronologica e alle modalità esperienziali ordinarie, queste ricerche creerebbero delle fratture o dei supplementi estetici nelle traiettorie e nei percorsi invitando il fruitore a prendere parte a occasioni di abitazione sperimentale degli spazi ed enfatizzando, di volta in volta, alcune possibilità relazionali con la molteplicità della dimensione urbana.

È proprio sulla base degli scarti che questi progetti introducono nella relazione fra passeggiatore e spazio urbano che abbiamo individuato delle linee d'azione trasversali: *rivelazioni*, *sovrascrizioni* e *sonorizzazioni*. Queste strategie divengono, di volta in volta, piattaforme per riattivare l'attenzione al “rumore di fondo”, all’“infra-ordinario”⁶⁷⁴, per invitare all'ascolto come possibilità di esperienza del mondo, per potenziare l'incontro con la folla e con l'alterità urbana, per svelare il palinsesto di tracce, memorie e ricordi che costruiscono la trama dei luoghi e costruire archivi *in situ* riportando alla visibilità le storie dimenticate o deliberatamente cancellate, per proporre avventure urbane o convertire gli spazi quotidiani nello scenario frammentario e molteplice di storie immaginarie, oppure per enfatizzare il rapporto fra corpo e ambiente trasformando la città in un'interfaccia e il percorso nella scoperta di un linguaggio espressivo e gestuale in cui il corpo diviene uno strumento urbano. Questi progetti sembrerebbero, così, attivare le potenzialità del camminare: osservare, percepire, leggere il divenire urbano, iscrivere il proprio corpo nel tessuto del mondo, riappropriarsi dell'ordine spaziale imposto e pre-scritto e del tempo cronologico, stratificare spazi e tempi, partecipare alla sfera pubblica e alla differenza. Allo stesso tempo, gli artisti sfruttano, forzano o decostruiscono la prassi quotidiana legata all'ascolto *on the move*: contraddicono la gerarchia sensoriale basata sulla vista che guida i nostri spostamenti, disinnescano le possibilità di controllo personale introdotte dal Walkman e la pianificazione dell'esperienza urbana dei *locative media*, decostruiscono l'erosione della partecipazione al contesto prodotta

⁶⁷³ Timon Beyes, Sophie-Thérèse Krempf, Amelie Deuflhard, “Introduction: Art Alone Can Do Nothing”, in Id. (a cura di), *Parcitypate: Art and Urban Space*, Niggli, Zurich 2009 (pagine non numerate).

⁶⁷⁴ Georges Perec, *L'Infra-ordinario* (*L'Infra-ordinaire*, Seuil, Paris 1989), Bollati Boringhieri, Torino 1994.

dalle tecnologie mobili, rovesciano le modalità discorsive dell'audioguida e la sua prospettiva "eroica" o didascalica sul mondo, oppure sottopongono le tecnologie a un *détournement* facendole diventare uno strumento di condivisione fra sconosciuti o di interazione con l'ambiente. In ogni caso, quando utilizzano i dispositivi mobili, sembrano sfruttarne e rafforzarne una delle caratteristiche chiave: l'ibridazione fra spazio acustico e spazio attraversato, fra esperienza mediale e urbana, l'oscillazione costante fra queste due sfere e le possibilità di risemantizzare gli spazi che questa negoziazione implica.

La porosità di queste pratiche nella sfera quotidiana, però, non si limita affatto all'intervento dell'arte nella vita e nel contesto urbano ma, piuttosto, sembra essere divenuta biunivoca. Se le pratiche artistiche ridefiniscono, deviano o sovvertono quelle quotidiane, negli ultimi anni assistiamo anche a un movimento inverso. Alcune delle tattiche che abbiamo visto all'opera in queste ricerche sono state repentinamente assorbite, introiettate e, spesso, diluite all'interno delle pratiche quotidiane stesse: molte audioguide attuali sfruttano le strategie narrative messe in campo nelle *audio walks* oppure si avvalgono delle possibilità di sovrascrittura collettiva degli spazi con contenuti personali alla base di alcuni dei progetti che sfruttano i *locative media*⁶⁷⁵; alcune recenti applicazioni per cellulare, espandendo il videogioco nello spazio urbano, normalizzano le esperienze di esplorazione e avventura urbana che, all'inizio degli anni Ottanta, Willem de Ridder proponeva nei suoi "Audio Directed Theatre Events"⁶⁷⁶; altre applicazioni permettono di processare automaticamente il paesaggio sonoro

⁶⁷⁵ Un progetto esemplare, in questo caso di natura audiovisiva, portato avanti in territorio italiano e nato da una collaborazione fra RAI Nuovi Media e il MIT Mobile Experience Lab, è *Locast*, una piattaforma di condivisione di contenuti multimediali geo-referenziati generati dagli utenti o tratti dagli archivi RAI realizzato a Venezia nel 2009. Il progetto è definito come un "potente strumento di espressività che permette agli utenti di creare contenuti personali, di narrare le proprie storie" (*Locast*, comunicato stampa, giugno 2009, http://locast.mit.edu/travels/static/pr/locast_it.pdf). Si veda il sito dedicato al progetto: <http://locast.mit.edu/travels/about/> (ultimo accesso 17 febbraio 2012).

⁶⁷⁶ Ad esempio, l'applicazione per iPhone *Dimensions. Adventures in the Multiverse*, sviluppata da Reality Jockey Ltd è definita in questo modo: "*Dimensions* is a sonic adventure game, designed to enhance reality rather than distract from it. In *Dimensions* you can live your life and play the game at the same time!" (<http://rjdj.me/>, ultimo accesso 22 dicembre 2011). Si veda anche l'analisi delle applicazioni *SCVNGR*, *Foursquare*, *Broadcastr* e *Whai Whai* condotta da Giovanni Caruso, Riccardo Fassone, Mauro Salvador e Gabriele Ferri in "Check-in Everywhere. Places, People, Narrations, Games", in *Comunicazioni Sociali Online*, n. 5, 2011, <http://www.comunicazionisocialionline.it/2011/5/4/loadPDF/> (ultimo accesso 12 marzo 2012).

secondo set predefiniti, proprio come in alcuni dei progetti che abbiamo esplorato⁶⁷⁷.

Se gli scambi fra la ricerca artistica e le modalità più generalizzate di comunicazione culturale hanno costituito uno dei tratti salienti nella cultura novecentesca, oggi sono le differenze di codice stesse a farsi sempre più sfumate e i passaggi tempestivi. Questi cortocircuiti – che, in parte, appaiono riconducibili anche a una disponibilità stessa degli artisti a lavorare e integrare la propria ricerca nello sviluppo di prodotti dell'industria culturale – ci portano forzatamente a interrogarci, ancora una volta, sul potenziale critico di queste pratiche e questa domanda ritorna in modo ricorsivo su quella che, probabilmente, costituisce ancora la sfida determinante della teoria estetica contemporanea: la definizione stessa dei confini dell'arte rispetto alla vita e alla sfera extra-artistica. D'altra parte, se la perdita di autonomia dell'opera sembra essere uno dei cardini per la comprensione dell'arte del XX secolo, la nostra ricerca, nel mostrarne alcuni degli esiti estremi, ci richiama anche alla necessità, sempre più urgente, di non limitarci a rilevare un'insufficienza terminologica, per tentare, invece, di elaborare nuove concettualizzazioni, nuovi termini e nuovi strumenti, sia pure provvisori.

Il carattere interdisciplinare e l'impulso attuale di queste pratiche aprono le porte, però, anche a territori di indagine e interrogativi più circoscritti. Da questo punto di vista, la nostra ricerca rimane aperta non solo all'intrinseca variabilità di queste pratiche, ma anche a ricognizioni che pongano in campo le ampie relazioni con la storia delle arti da prospettive più specifiche e che sappiano ricostruire in modi più puntuali gli innumerevoli apporti, le interferenze, i retaggi reciproci. Pensiamo all'area delle *performing arts*, che risulta particolarmente implicata nell'orizzonte delle *sound walks* e in cui il dibattito teorico sullo spazio urbano è sempre più vivo; pensiamo alle ricerche nel campo dei *pervasive games* o alle forme di “cinema nomade collaborativo”, che incrociano molte delle

⁶⁷⁷ Fra queste, una delle più note è RjDj, definita come “the soundtrack to your life” (<http://itunes.apple.com/app/rjdj/id290626964?mt=8>, ultimo accesso 22 dicembre 2011). L'applicazione consente, in modalità Sound Trips, di elaborare e processare il paesaggio sonoro (o qualsiasi altra fonte) sulla base di alcune “scene”, che corrispondono a effetti sonori diversi, già predisposte ma anche personalizzabili o scaricabili a pagamento.

coordinate che abbiamo tracciato in questo percorso⁶⁷⁸; pensiamo, più in generale, alle dinamiche di fruizione all'interno della storia dei sistemi espositivi, delle pratiche curatoriali e delle forme del display nello spazio urbano⁶⁷⁹. Da questo punto di vista, la nostra indagine dischiude altri possibili percorsi di ricerca che, avvalendosi di altri strumenti metodologici e storiografici e concentrandosi su aspetti e problematiche più circoscritte, possano proseguire, ramificare e completare il nostro percorso.

Emerge, in secondo luogo, la necessità di operare un cambiamento di scala per analizzare in modo più ravvicinato e mettere a fuoco le modalità discorsive utilizzate da queste pratiche e le loro interrelazioni reciproche: come si caratterizzano, ad esempio, le strategie narrative delle *audio walks* di Janet Cardiff rispetto alle narrazioni multi-lineari e aperte di Teri Rueb o ai progetti di racconto collettivo? Questo passaggio di scala, d'altra parte, ci porta inevitabilmente a scontrarci con uno degli elementi di criticità con cui questa ricerca si è confrontata: la costitutiva insufficienza delle strategie di documentazione tradizionali per pratiche estetiche che propongono processi complessi e non lineari di fruizione e interazione con elementi contestuali e il cui carattere spesso effimero e temporaneo sembrerebbe pregiudicare ogni possibilità di trasmissione dell'opera aldilà dell'esperienza diretta *in situ*. “Fissare” e “bloccare” progetti di questo tipo in una forma di documentazione significa pregiudicarne irrimediabilmente la natura contestuale, processuale ed esperienziale; una problematicità che si iscrive nella più ampia questione della documentazione e

⁶⁷⁸ Si veda, in particolare, l'analisi di Miriam De Rosa di *Organic City*, un progetto di *video-storytelling* collaborativo *in situ*: “(Re-)designing Tracks. A Reflection on Walking Practice as *Trait-d'union* Between Art and New Trends of Contemporary Cinema”, cit., pp. 36-45; sui *pervasive games* si vedano, fra le trattazioni più recenti: Markus Montola, Jaakko Stenros, Annika Waern, *Pervasive Games: Theory and Design*, Morgan Kaufman, New York 2009; Adriana de Souza e Silva, Daniel M. Sutko (a cura di), *Digital Cityscapes. Merging digital and urban playscape*, *Digital Formations*, vol. 57, Peter Lang, New York 2009.

⁶⁷⁹ *Les Immatériaux*, a cura di François Lyotard e Thierry Chaput al Centre Pompidou nel 1984-85, rappresenta un esempio eclatante di utilizzo di una pseudo-audioguida nella costruzione sintattica di una mostra che si avvicina alle dinamiche di fruizione di alcune delle passeggiate sonore che abbiamo analizzato; fra le pubblicazioni più recenti sulla mostra si vedano: Francesca Gallo, *Les Immatériaux. Un percorso di Jean-François Lyotard nell'arte contemporanea*, Aracne, Roma 2008 e il numero speciale di *Tate Papers* dedicato a *Landmark Exhibitions*, n. 12, autunno 2009, <http://www.tate.org.uk/research/tateresearch/tatepapers/09autumn/> (ultimo accesso 13 novembre 2011).

conservazione dell'arte in un periodo storico in cui la sua instabilità sembra divenire la sua cifra determinante.

Ma un ulteriore passaggio di scala, che diventa un anche ampliamento di orizzonte, ci potrebbe portare alla ricostruzione dei rapporti fra le pratiche partecipative di esplorazione spaziale e il più vasto orizzonte delle ricerche sonore peripatetiche e mobili indagando più a fondo di quanto non sia stato possibile fare in questa occasione, avendo scelto un altro livello di analisi, le relazioni fra pratiche e mappature dello spazio, fra camminare e far camminare, fra mobilità del fruitore e mobilità dell'artista. Come abbiamo visto, si tratta di un dialogo fondativo, nella ricerca sonora, fin dalle origini; un dialogo che diviene ancor più evidente in relazione alle tecnologie *location-aware*⁶⁸⁰. La mappa e il percorso sono, nella storia della cartografia, legati a doppio filo e la rappresentazione dello spazio può diventare un modo per riscriverlo, per reinventarlo, per ricostruirlo⁶⁸¹. Gli interventi urbani di natura performativa, inscrivendo il corpo dell'artista e del performer nel tessuto della quotidianità, ridefiniscono lo spazio e l'esperienza urbana dei passanti introducendovi degli scarti, interrompendo il flusso di eventi ordinari, instaurando un'altra temporalità. Allo stesso tempo, i processi di messa in forma dell'esperienza spaziale dell'artista non sono sempre semplici tracce e documentazioni, ma possono anche diventare, sul piano simbolico, esperienze traslate e vicarie o un luogo dove “vedere [e, diremmo noi, ascoltare] è andare”⁶⁸². Seguire queste traiettorie significa esplorare il territorio dei molteplici e reciproci rapporti che si instaurano fra le parole chiave da cui siamo partiti: mobilità, arte, suono e spazio urbano; un territorio di cui la costellazione di ricerche che abbiamo chiamato *sound walks* costituisce solo uno dei possibili percorsi di attraversamento.

⁶⁸⁰ Si vedano, in particolare, i paragrafi 2.2 “Listening Walks”, 4.2 “Networked Audio Walks” e 5.1 “Artista mobile vs fruitore mobile”.

⁶⁸¹ Le pubblicazioni sull'uso di strategie cartografiche nella ricerca artistica sono molto numerose; si vedano, fra le altre: Katharine Harman, *You Are Here. Personal Geographies and Other Maps of the Imagination*, Princeton Architectural Press, New York 2004; Lize Mogel, Alexis Bhagat (a cura di), *An Atlas of Radical Cartography*, The Journal of Aesthetic Protest Press, Los Angeles 2010, Lorenza Pignatti (a cura di), *Mind the Map. Mappe, diagrammi e dispositivi cartografici*, Postmedia, Milano 2011.

⁶⁸² Giuliana Bruno, *Atlante delle emozioni. In viaggio tra arte, architettura e cinema (Atlas of Emotions. Journeys in Art, Architecture, and Film)*, Verso, London 2002), Mondadori, Milano 2006, p. 221.

Bibliografia⁶⁸³

AA.VV., *Max Neuhaus. Sound Works*, voll. I-III, Cantz, Ostfildern-Stuggart 1994.

AA.VV., *NowHere: Walking and Thinking and Walking*, catalogo della mostra, Louisiana Museum of Modern Art, Humlebaek 1996.

AA.VV., *GRAV. Stratégies de participation – Groupe de Recherche d'Art Visuel. 1960/1968*, catalogo della mostra, C.N.A.C. Magasin, Grenoble 1998.

AA.VV., *Linked by Graeme Miller. A landmark in sound, an invisible artwork, a walk*, Artsadmin-Museum of London, London 2003.

AA.VV., *Christina Kubisch – Bernhard Leitner. Zeitversetzt/Shifted in Time. Ettersburger Klangräume, Ettersburg Sound Spaces*, catalogo della mostra, Kehrer, Heidelberg 2004.

AA.VV., *Akio Suzuki. Résonances. Ossip Zadkine*, catalogo della mostra, Paris Musées, Paris 2005.

AA.VV., *Susan Philipsz. There is nothing left here*, Xunta de Galicia, Centro Galego de Arte Contemporánea, Santiago de Compostela 2008.

AA.VV., *Akio Suzuki. Ki-date*, catalogo della mostra, Ichinomiya City Memorial Art Museum of Setsuko Migishi, 2009.

Peter Adey, *Mobility*, Routledge, London-New York 2010.

Francis Alÿs, *Walks/Paseos*, Museo de Arte Moderno, Mexico-Museo regional de Guadalajara, 1997.

⁶⁸³ La presente bibliografia riporta le opere citate nella trattazione. Sono stati omessi i riferimenti ai saggi inclusi in cataloghi e in antologie monografiche sugli artisti per cui si rimanda alle note presenti nel testo. Dove possibile, sono fornite le traduzioni in lingua italiana dei testi in lingua straniera.

Francis Alÿs, Anne Wehr (a cura di), *Francis Alÿs. The Modern Procession*, Public Art Fund, New York 2004.

Pascal Amphoux, *Aux écoutes de la ville. Enquête sur trois villes suisses*, Cresson, Grenoble 1991.

Chris Anderson, *The Long Tail: Why the Future of Business Is Selling Less of More*, Hyperion, New York 2006.

Libero Andreotti, Xavier Costa (a cura di), *Theory of the Dérive and Other Situationist Writings on the City*, Museu d'art Contemporani, Barcelona 1996.

Aragon, *Il paesano di Parigi (Le paysan de Paris, 1928)*, Il Saggiatore, Milano 1982.

Daniel Arasse (a cura di), *Un siècle d'arpenteurs. Les figures de la marche*, catalogo della mostra, RMN-Musée Picasso, Antibes 2000.

Paul Ardenne, *Un art contextuel: creation artistique en milieu urbain, en situation, d'intervention, de participation*, Flammarion, Paris 2004.

Rudolph Arnheim, *La radio, l'arte dell'ascolto e altri saggi (Rundfunk als Hörkunst un weitere Aufsätze zum Horfunk)*, Carl Hanser, München-Wien 1979), Editori Riuniti, Roma 2003.

Jacques Attali, *Noise: The Political Economy of Music (Bruits: essai sur l'économie politique de la musique)*, PUF, Paris 1977), University of Minnesota Press, Minneapolis 1985.

Marc Augé, *Non-luoghi. Introduzione a un'antropologia della surmodernità (Non-lieux, Seuil, Paris 1992)*, Elèuthera, Milano 1993.

Marc Augé, *Per una antropologia della mobilità (Pour une anthropologie de la mobilité, Payot & Rivages, Paris 2009)*, Jaca Book, Milano 2010.

Jean-Francois Augoyard, *Passo passo: il percorso quotidiano in ambiente urbano (Pas à pas, Editions du Seuil, Paris 1979)*, Edizioni Lavoro, Roma 1989.

Jean-Francois Augoyard, Henri Torgue (a cura di), *Sonic Experience. A Guide to Everyday Sounds*, McGill – Queen's University Press, Montreal 2005.

Alice Autelitano, Veronica Innocenti, Valentina Re (a cura di), *I cinque sensi del cinema*, Atti dell'XI Convegno Internazionale di Studi sul Cinema, Udine-Gorizia, 15-18 marzo 2004, Forum, Udine 2005.

Mirella Bandini, *L'estetico il politico. Da Cobra all'Internazionale Situazionista 1948/1957*, Costa & Nolan, Milano 1999.

Dominique Baqué, *Histoires d'ailleurs. Artistes et penseurs de l'itinérance*, Regard, Paris 2006.

Roberto Barbanti, "Meccanicismo e determinismo: Ovvero come lo sguardo, fissandosi sulle cose, ha prodotto una visione del mondo riduttiva", in Antonello Colimberti (a cura di), *Ecologia della Musica. Saggi sul Paesaggio Sonoro*, Donzelli, Roma 2004, pp. 79-99.

Anna Barbara, *Storie di architettura attraverso i sensi. Nebbia, aurorale, amniotico...*, Mondadori, Milano 2000.

Paolo Barberi (a cura di), *È successo qualcosa alla città. Manuale di antropologia urbana*, Donzelli, Roma 2010.

Renato Barilli, Gillo Dorfles, Filiberto Menna, *Al di là della pittura. Arte povera, comportamento, body art, concettualismo*, Milano, Fabbri, 1975.

Renato Barilli, *L'arte contemporanea. Da Cézanne alle ultime tendenze* (1984), Feltrinelli, Milano 2003.

Roland Barthes, "Semiologia e urbanistica" (1967, "Sémiologie et urbanisme", in Id., *L'Aventure sémiologique*, Seuil, Paris 1985), in Id., *L'avventura semiologica*, Einaudi, Torino 1991.

Roland Barthes, "Ascolto" (*Écoute*, 1976), in Id., *L'ovvio e l'ottuso. Saggi critici III*, Einaudi, Torino 2001, pp. 237-251.

Roland Barthes, *La grana della voce: interviste 1962-1980* (*Le Grain de la Voix. Entretiens 1962-1980*, Seuil, Paris 1981), Einaudi, Torino 1986.

Laura Basco, "Soundwalking. A new tool for urban regeneration", in *My Ideal City. Scenarios for the European City of the 3rd Millennium*. Università Iuav di Venezia, Venezia 2011.

Charles Baudelaire, "Il pittore della vita moderna" (*Le Peintre de la vie moderne*, 1863), in Id., *Scritti sull'arte*, Einaudi, Torino 1981.

Frank Beau, Philippe Dubois, Gérard Leblanc, "L'homme a marché sur la lune", in Id. (a cura di), *Cinéma et dernières technologies*, INA-De Boeck, Paris-Bruxelles 1998, pp. 5-15.

Frauke Behrendt, *Handymusik. Klangkunst und 'mobile devices'*, Epos, Osnabrück 2005.

Frauke Behrendt, "From Calling a Cloud to finding the Missing Track: Artistic Approaches to Mobile Music", in *Mobile Music Technology. Second International Workshop*, Vancouver, Canada, 25 maggio 2005,

www.sics.se/fal/events/mobilemusic/papers/Behrendt_mmt05.pdf (ultimo accesso 4 luglio 2011).

Frauke Behrendt, "Sound Art on the Move", in atti del convegno *SoundAsArt: Blurring of The Boundaries*, 26-24 novembre 2006, University of Aberdeen, www.urbannovember.org/conference/viewabstract.php?id=12&cf=2 (ultimo accesso 6 novembre 2007).

Ricciarda Belgiojoso, *Costruire con i suoni*, Franco Angeli, Milano 2009.

Raymond Bellour, *Fra le immagini: fotografia, cinema, video (L'Entre-Images. Photo. Cinema. Vidéo*, La Différence, Paris 1990), Mondadori, Milano 2007.

Walter Benjamin, "Il narratore" (1936), in Id., *Angelus Novus. Saggi e frammenti (Schriften*, Suhrkamp, Frankfurt am Main 1955), Einaudi, Torino 1976.

Walter Benjamin, *Immagini di città (Städtebilder*, Suhrkamp Verlag, Frankfurt am Main 1963), Einaudi, Torino 2007.

Walter Benjamin, *I "passages" di Parigi (Das Passagenwerk*, Suhrkamp, Frankfurt am Main 1982), Einaudi, Torino 2010.

Yochai Benkler, *The Wealth of Networks: How Social Production Transforms Market and Freedom*, Yale University Press, New Haven 2006, http://www.benkler.org/Benkler_Wealth_Of_Networks.pdf (ultimo accesso 20 novembre 2011).

Justin Bennett, *The City Amplified*, Stoom, Deen Haag 2010.

Timon Beyes, Sophie-Thérèse Krempf, Amelie Deuflhard (a cura di), *Parcitypate: Art and Urban Space*, Niggli, Zurich 2009.

Claire Bishop, *Installation Art. A Critical History*, Tate Publishing, London 2005.

Claire Bishop (a cura di), *Participation*, Whitechapel Gallery-The MIT Press, London-Cambridge 2006.

Barry Blesser, Linda-Ruth Salter, *Spaces Speak, Are You Listening?: Experiencing Aural Architecture*, The MIT Press, Cambridge 2006.

Gernot Böhme, "Atmosfere Acustiche. Un contributo all'estetica ecologica" ("Acoustic Atmospheres", in *Soundscape. The Journal of Acoustic Ecology*, n. 1, 2000, pp. 14-18), in Antonello Colimberti (a cura di), *Ecologia della Musica. Saggi sul Paesaggio Sonoro*, Donzelli, Roma 2004.

Gernot Böhme, *Atmosfere: la relazione fra musica e architettura oltre la fisica*, in *Metamorph. 9. Mostra Internazionale di Architettura. Focus*, catalogo della mostra, Marsilio, Venezia 2004, pp. 109-115.

Silvia Bordini, *Appunti sul paesaggio nell'arte mediale*, Postmedia, Milano 2010.

Nicolas Bourriaud, *Estetica relazionale (Esthétique relationnelle)*, Les Presses du réel, Paris 1998), Postmedia, Milano 2010.

Nicolas Bourriaud, *Postproduction. Come l'arte riprogramma il mondo (Postproduction. Culture as Screenplay: How Art Reprograms the World)*, Lukas & Sternberg, New York 2002), Postmedia, Milano 2003.

Nicolas Bourriaud, *The Radicant*, Lukas & Sternberg, New York 2009.

André Breton, *Nadja* (1928), Einaudi, Torino 2007.

Stanley Brouwn, *Steps*, catalogo della mostra, Stedelijk Museum, Amsterdam 1971.

Giuliana Bruno, *Atlante delle emozioni. In viaggio tra arte, architettura e cinema (Atlas of Emotions. Journeys in Art, Architecture, and Film)*, Verso, London 2002), Mondadori, Milano 2006.

Michael Bull, *Sounding Out the City! Personal Stereos and the management of Everyday Life*, Berg, New York 2000.

Michael Bull, Les Back (a cura di), *Paesaggi sonori. Musica, voci, rumori: l'universo dell'ascolto (Auditory Culture Reader)*, Berg, Oxford 2003), Il Saggiatore, Milano 2008.

Michael Bull, "The Intimate Sounds of Urban Experience: An Auditory Epistemology of Everyday Mobility", in atti del convegno *The Global and the Local in Mobile Communication. Places, Images, People, Connections*, Budapest, 10-12 giugno 2004, <http://www.fil.hu/mobil/2004/#pr> (ultimo accesso 4 luglio 2011).

Michael Bull, *Sound Moves: iPod Culture and Urban Experience*, Routledge, London-New York 2007.

Michael Bull, "The Auditory Nostalgia of iPod Culture", in Karin Bijsterveld, José van Dijck (a cura di), *Sound Souvenirs. Audio Technologies, Memory and Cultural Practices*, Amsterdam University Press, Amsterdam 2009.

Lucius Burckhardt, "La Promenadologie. Un Entretien avec Nikolaus Wyss, Zurich", in Id. (a cura di), *Le design au-delà du visible*, Centre Georges Pompidou, Paris 1996, pp. 71-84.

Peter Bürger, *Teoria dell'avanguardia (Theorie der Avantgarde)*, Suhrkamp Verlag, Frankfurt am Main 1974), Bollati Boringhieri, Torino 1990.

John Cage, *Per gli uccelli. Conversazioni con Daniel Charles (Pour les oiseaux*, Belfond, Paris 1976), Multhipla, Milano 1977.

John Cage, *Silenzio: Antologia da Silence e A Year from Monday*, Feltrinelli, Milano 1981.

Janet Cardiff, George Bures Miller, *Janet Cardiff. The Missing Voice (Case Study B)*, Artangel Afterlives, London 1999.

Francesco Careri, *Constant. New Babylon, una città nomade*, Testo & Immagine, Roma 2001.

Francesco Careri, *Walkscapes. Camminare come pratica estetica*, Einaudi, Torino 2006.

Francesco Careri, "Andare a Zonzo", in Italo Testa (a cura di), *Pensieri viandanti. Antropologia ed estetica del camminare*, Diabasis, Reggio Emilia 2008, pp. 57-62.

Angus Carlyle (a cura di), *Autumn Leaves. Sound and the Environment in Artistic Practice*, Double Entendre-Crisap, Paris 2007.

Edmund Carpenter, Marshall McLuhan, "Spazio Acustico", in Id. (a cura di) *La Comunicazione di massa (Explorations in Communications*, Beacon Press, Boston 1951), La Nuova Italia, Firenze 1966, pp. 82-90.

Manuel Castells, "Cities, the Informational Society and the Global Economy" (1993), in Neil Brenner, Roger Kell, *The Global Cities Reader*, Routledge, London-New York 2006, pp. 135-136.

Manuel Castells, *La città delle reti*, Reset, Milano 2003.

Germano Celant, *Offmedia: nuove tecniche artistiche: video, disco, libro*, Dedalo, Bari 1977.

Germano Celant, *Ambiente/Arte. Dal Futurismo alla Body Art*, La Biennale di Venezia, Venezia 1977.

Germano Celant (a cura di), *Vertigo. Il secolo di arte off-media dal Futurismo al web*, catalogo della mostra, Skira, Milano 2007.

Michel de Certeau, *L'invenzione del quotidiano (L'invention du quotidien. I Arts de faire*, Union générale d'éditions, Paris 1980), Edizioni Lavoro, Roma 2009.

Ian Chambers, "The Aural Walk", in Id., *Migrancy, Culture, Identity*, Routledge, London-New York 1994, pp. 49-53.

Bruce Chatwin, *Le vie dei canti (The Songlines)*, Franklin Press, London 1993), Adelphi, Milano 1988.

Michel Chion, *Guide des objets sonores: Pierre Schaeffer et la recherche musicale*, Buchet/Chastel, Bry-sur-Marne, Institut National de l'Audiovisuel, Paris 1983.

Michel Chion, *L'Audiovisione. Suono e Immagine nel Cinema (L'audio-vision. Son et image au cinéma)*, Nathan, Paris 1990), Lindau, Torino 2001.

Michel Chion, *Le promeneur écoutant. Essais d'acoulogie*, Editions Plume, Paris 1993.

Antonello Colimberti (a cura di), *Ecologia della Musica. Saggi sul Paesaggio Sonoro*, Donzelli, Roma 2004.

John Connell, Chris Gibson, *Sound Tracks. Popular Music, Identity and Place*, Routledge, New York-London 2003.

Steven Connor, "The Modern Auditory I", in Roy Porter (a cura di), *Rewriting the Self: Histories from the Renaissance to the Present*, Routledge, London-New York 1997, pp. 203-223.

Steven Connor, "Hears Have Walls: On Hearing Art" (in *FO(A)RM*, n. 4, 2005, pp. 48-57), in Caleb Kelly (a cura di), *Sound*, Whitechapel Gallery-The MIT Press, Cambridge-London 2011, pp. 129-139.

Lynne Cooke, Karen Kelly (a cura di), *Max Neuhaus. Times Square, Time Piece Beacon*, Dia Foundation-Yale University Press, New Haven-London 2009.

André Corboz, *Ordine Sparso. Saggi sull'arte, il metodo, la città e il territorio*, Franco Angeli, Milano 1998.

Philip Corner, *I Can Walk Through the World as Music (first walk)* (1966), Printed Editions, New York 1980.

Viv Corringham, "Shadow-Walks", talk tenuto al Deep Listening Institute, Kingston, NY, 2010, <http://www.vivcorringham.org/shadow-walks> (ultimo accesso 13 gennaio 2011).

Merlin Coverley, *Psychogeography*, Pocket Essentials, Harpenden 2010.

Christoph Cox, Daniel Warner (a cura di), *Audio Cultures: Readings in Modern Music*, Continuum, London 2004.

Christoph Cox, "From Music to Sound: Being as Time in the Sonic Arts" [testo originale in inglese pubblicato in tedesco con il titolo "Von Musik zum Klang: Sein als Zeit in der Klangkunst", in Helga de la Motte-Haber, Matthias Osterwold,

Georg Weckwerth (a cura di), *Sonambiente Berlin 2006: Klang Kunst Sound Art*, Kehrer Verlag, Heidelberg 2006, pp. 214–223], http://arts.rpi.edu/century/eao11/Cox-Sonambiente_Essay.pdf (ultimo accesso 10 ottobre 2011).

Kenny Cupper, *Walking as Do-It-Yourself Urbanism*, Goldsmiths, London 2007.

Daniel Defoe, *Il diario dell'anno della peste (A journal of the Plague Year, 1722)*, Mondadori, Milano 2000.

Moniek Darge, Godfried-Willem Raes (Logos Duo), "Soundtrack: A Logos Soundscape Project", in Dan Lander, Micah Lexier (a cura di), *Sound by Artists*, Art Metropole-Walter Phillips Gallery, Toronto 1990.

Thierry Davila, *Marcher, Créer. Déplacements, flâneries, dérives dans l'art de la fin du XXe siècle*, Regard, Paris 2002.

Thierry Davila, "Errare humanum est* (remarques sur quelques marcheurs de la fin du XX^e siècle)", in Daniel Arasse (a cura di), *Un siècle d'arpenteurs. Les figures de la marche*, cit., pp. 254-310.

Thierry Davila, *Le déplacement un outil artistique spéculatif*, http://www.synesthesie.com/mobilites/popup/davila_texte.html (ultimo accesso 4 luglio 2011).

Mike Davis, *La città di quarzo: indagine sul futuro a Los Angeles (City of Quartz: Excavating the Future in Los Angeles)*, Vintage Books, New York 1990), Manifestolibri, Roma 1993.

Guy Debord, Raul Vaneigem e altri, *Situazionismo. Materiali per un'economia politica dell'immaginario*, Massari editore, Bolsena (VT) 2004.

Gilles Deleuze, Félix Guattari, *Mille piani. Capitalismo e Schizofrenia (Mille Plateaux. Capitalisme et schizophrénie)*, Minuit, Paris 1980), Castelveccchi, Roma 2003.

Miriam De Rosa, "(Re-)designing Tracks. A Reflection on Walking Practice as *Trait-d'union* Between Art and New Trends of Contemporary Cinema", in Philippe Dubois, Frédéric Monvoisin, Elena Biserna (a cura di), *Extended Cinema. Le cinéma gagne du terrain*, Campanotto, Pasian di Prato (UD) 2010, pp. 36-45.

Charles Dickens, *Night Walks* (1860), Penguin, London 2010.

Thomas Docherty, *After Theory*, Edinburgh University Press, Edinburgh 1996.

Claire Doherty (a cura di), *Situation*, Whitechapel Gallery-The MIT Press, London-Cambridge 2009.

Jim Drobnik, *Aural Cultures*, YYYZ/ Walter Phillips Gallery Editions, Toronto 2004.

Aruna D'Souza, Tom McDonough (a cura di), *The Invisible Flâneuse? Gender, Public Space, and Visual Culture in Nineteenth-Century Paris*, Manchester University Press, Manchester 2006.

Umberto Eco, *Opera Aperta. Forma e indeterminazione nelle poetiche contemporanee* (1962), Bompiani, Milano 1976.

Veit Erlmann (a cura di), *Hearing Cultures. Essays on Sound, Listening and Modernity*, Berg, Oxford-New York 2004.

Ruggero Eugeni, *Semiotica dei media. Le forme dell'esperienza*, Carocci, Roma 2010.

Franco Farinelli, *Geografia. Un'introduzione ai modelli del mondo*, Einaudi, Torino 2003.

William Fetterman, *John Cage's Theatre Pieces: Notations and Performances*, Harwood Academic Publisher, Amsterdam 1996.

Patrice Flichy, *Storia della comunicazione moderna. Sfera pubblica e dimensione privata (Une histoire de la communication moderne: espace public et vie privée, La Découverte, Paris 1991)*, Baskerville, Bologna 1994.

Giovanni Fontana, *La voce in movimento: vocalità, scritture e strutture intermediali nella sperimentazione poetico-sonora*, Harta Performing & Momo, Monza 2003.

Hal Foster, "Chat Rooms", in Claire Bishop (a cura di), *Participation*, Whitechapel Gallery-The MIT Press, London-Cambridge 2006, pp. 190-195.

Marie Fraser, "Les Walks de Janet Cardiff: des promenades aux sentier qui bifurquent", in Philippe Dubois, Frédéric Monvoisin, Elena Biserna (a cura di), *Extended Cinema. Le cinéma gagne du terrain*, Campanotto Editore, Pasian di Prato 2010, pp. 381-386.

Michael Fried, "Art and Objecthood" (in *Artforum*, vol. 5, n. 10, giugno 1967), in Id., *Art and Objecthood. Essays and Reviews*, The University of Chicago Press, Chicago-London 1998, pp. 148-172.

Francesco Galante, Nicola Sani, *Musica Espansa. Percorsi elettroacustici di fine millennio*, Ricordi, LIM, Lucca 2000.

Francesca Gallo, *Les Immatériaux. Un percorso di Jean-François Lyotard nell'arte contemporanea*, Aracne, Roma 2008.

Lisa Gasior, *Sounding Griffintown: A Listening Guide of a Montreal Neighbourhood*, tesi di laurea, http://www.griffinsound.ca/griffintown/sounding_griffintown_documentation.pdf (ultimo accesso 7 novembre 2011).

Manuel Gausa (a cura di), *The Metapolis Dictionary of Advanced Architecture*, Actar, Barcellona 2003.

Lalya Gaye, Ramia Mazé, Lars Erik Holmquist, "Sonic City: The Urban Environment as a Musical Interface", in *Proceedings of the 2003 Conference on New Interfaces for Musical Expression* (NIME-03), Montreal 2003, <http://dl.acm.org/citation.cfm?id=1085714.1085741#> (ultimo accesso 13 settembre 2011).

Marco Maria Gazzano, "Comporre audiovisioni. Suono e musica sulle due sponde dell'atlantico alle origini delle arti elettroniche", in Andrea Balzola, Anna Maria Monteverdi (a cura di), *Le arti multimediali digitali. Storia, tecniche, linguaggi, etiche ed estetiche delle arti del nuovo millennio*, Garzanti, Milano 2004, pp. 146-160.

Jan Gehl, *Life between Buildings: Using Public Space*, Arkitektens Forlag, Copenhagen 2001.

Flaminia Gennari Santori, Bartolomeo Pietromarchi, *Osservatorio Nomade. Immaginare Corviale. Pratiche ed estetiche per la città contemporanea*, Bruno Mondadori, Milano 2006.

Mary Gluck, voce "Flâneur", in R. Beauregard, M. Crang, N. Ellin, A. Haila, R. Hutchison, C. Reboratti (a cura di), *Encyclopedia of Urban Studies*, Sage, London 2010, pp. 272-274.

RoseLee Goldberg, *Performance Art. From Futurism to the Present*, Thames and Hudson, New York 2001.

Stephen Graham, Simon Marvin, *Città e comunicazione, spazi elettronici e nodi urbani* (*Telecommunications and the City: Electronic Spaces. Urban Places*, Routledge, London 1996), Baskerville, Bologna 2002.

Stephen Graham, "Global Grids of Glass: On Global Cities, Telecommunications and Planetary Urban Networks" (1999), in Neil Brenner, Roger Kell (a cura di), *The Global Cities Reader*, Routledge, London-New York 2006, pp. 118-125.

Clement Greenberg, *Art and Culture*, Beacon, Boston 1961.

Boris Groys, *Going Public*, Sternberg Press, Berlin 2010.

Ichio Habuchi, "Accelerating Reflexivity", in Mimi Ito, Daisuke Okabe, Misa Matsuda (a cura di), *Personal, Portable, Pedestrian: Mobile Phones in Japanese Life*, The MIT Press, Cambridge 2005.

Maarten Hajer, Arnold Reijndorp, *In Search of New Public Domain*, Nai Publishers, Rotterdam 2001.

Katharine Harman, *You Are Here. Personal Geographies and Other Maps of the Imagination*, Princeton Architectural Press, New York 2004.

Maren Hartmann, *Technologies and Utopias. The Cyberflaneur and the Experience of "Being Online"*, Reinhard Fischer, München 2004.

Wulf Herzogenrath, Ingmar Lähnemann (a cura di), *Christina Kubisch. Stromzeichnungen/Electrical Drawing*, catalogo della mostra, Kehrer, Heidelberg 2008.

Steven Holl, Juhani Pallasmaa, Alberto Perez-Gomez, *Questions of Perception: Phenomenology of Architecture*, William K Stout Pub, San Francisco 2007.

Stuart Horodner (a cura di), *Walk Ways*, catalogo della mostra, Independent Curators, New York 2002.

Tim Ingold, "Against Soundscape", in Angus Carlyle (a cura di), *Autumn Leaves. Sound and the Environment in Artistic Practice*, Double Entendre-Crisap, Paris 2007, pp. 10-13.

Jane Jacobs, *Vita e morte delle grandi città. Saggio sulle metropoli americane (The Death and Life of Great American Cities*, Random House, New York 1961), Einaudi, Torino 2009.

Mary Jane Jacobs (a cura di), *Places with a Past: New Site-Specific Art at Charleston's Spoleto Festival*, catalogo della mostra, Rizzoli, New York 1991.

Martin Jay, "Scopic Regimes of Modernity", in Hal Foster (a cura di), *Vision and Visuality*, Bay Press, Seattle 1988, pp. 3-23.

Martin Jay, *Downcast Eyes. The Denigration of Vision in Twentieth-Century French Thought*, University of California Press, Berkeley 1994.

Henry Jenkins, *Cultura convergente (Convergence Culture. Where Old and New Media Collide*, New York University Press, New York 2006), Apogeo, Milano 2007.

Stephen Johnstone (a cura di), *The Everyday*, Whitechapel Gallery-The MIT Press, London-Cambridge 2008.

Caroline A. Jones (a cura di), *Sensorium. Embodied Experience, Technology, and Contemporary Art*, The MIT Press, Cambridge-London 2006.

Branden W. Joseph, *Beyond the Dream Syndicate. Tony Conrad and the Arts after Cage*, Zone Book, New York 2008.

Douglas Kahn, *Noise, Water, Meat: A History of Sound in the Arts*, The MIT Press, Cambridge-London 2001.

Sawako Kato, "Soundwalk, Digital Media, and Sound Art", in atti del convegno *Acoustic Ecology. An International Symposium*, 19-23 marzo 2003, Victoria, <http://acousticecologyaustralia.org/symposium2003/proceedings/papers/sKato.pdf> (ultimo accesso 10 ottobre 2011).

Nick Kaye, *Site Specific Art: Performance, Place and Documentation*, Routledge, New York 2000.

Caleb Kelly (a cura di), *Sound*, Whitechapel Gallery-The MIT Press, Cambridge-London 2011.

Seth Kim-Cohen, *In the Blink of an Ear. Toward a Non-Cochlear Sonic Art*, Continuum, New York-London 2010.

Eric Kluitenberg, "The Poetics of Hybrid Space. Changing Spatial Sensibilities and Ubiquitous Mediatization", in Arie Altena, *Sonic Acts* (a cura di), *The Poetics of Space*, Sonic Acts Press, Amsterdam 2010, pp. 237-244.

Ken Knabb (a cura di), *Situationist International Anthology*, Bureau of Public Secrets, Berkeley 2006.

Rem Koolhaas, *Junkspace: per un ripensamento radicale dello spazio urbano* (*Junkspace*, in Chuihua Judy Chung, Jeffrey Inaba, Rem Koolhaas, Sze Tsung Leong (a cura di), *Harvard School of Design Guide to Shopping*, Taschen, Cologne 2002), Quodlibet, Macerata 2006.

Richard Kostelanetz, *The Theatre of Mixed Means. An Introduction to Happenings, Kinetic Environments and Other Mixed-Means Performances* (1968), RK Editions, New York 1987.

Gregory Kramer (a cura di), *Auditory Display: Sonification, Audification, and Auditory Interfaces*, Santa Fe Institute Studies in the Sciences of Complexity, atti del XVIII convegno, Addison-Wesley, Reading, MA 1994.

Rosalind Krauss, *Passaggi. Storia della scultura da Rodin alla Land Art* (*Passages in Modern Sculpture*, The Viking Press, 1977), Mondadori, Milano 1998.

Rosalind Krauss, *L'arte nell'era postmediale. Marcel Broodthaers, ad esempio (A Voyage on the North Sea. Art in the Age of the Post-Medium Condition)*, Thames&Hudson, London 1999), Postmedia, Milano 2005.

Christina Kubisch, Uwe R  th (a cura di), *Christina Kubisch. Wellenfang – Wave Catcher*, catalogo della mostra, Skulpturenmuseum Glaskasten Marl-VG Bild-Kunst, Bonn 2010.

Petra K  ppers, “Moving in the Cityscape: Performance and the Embodied Experience of the *Fl  neur*”, in Nicolas Whybrow (a cura di), *Performance and the Contemporary City. An Interdisciplinary Reader*, Palgrave Macmillan, New-York 2010, pp. 54-68.

Katja Kwastek, “Geopoetics: Aesthetic Experience in the Works of Stefan Schemat and Teri Rueb”, in Francisco J. Ricardo (a cura di), *Literary Art in Digital Performance. Case Studies in New Media Art and Criticism*, Continuum, New York-London 2009, pp. 84-108.

Miwon Kwon, *One Place after Another. Site Specific Art and Locational Identity*, MIT Press, Cambridge-London 2002.

Brandon LaBelle, Steve Roden (a cura di), *Site of Sound: Of Architecture & the Ear*, Errant Bodies Press, Los Angeles 1999.

Brandon LaBelle, *Background Noise: Perspectives on Sound Art*, Continuum, New York 2006.

Brandon LaBelle, *Acoustic Territories. Sound Culture and Everyday Life*, Continuum, New York 2010.

Franco La Cecla, *Surrogati di presenza: media e vita quotidiana*, Mondadori, Milano 2006.

Franco La Cecla, “Puzzle cartografici”, in Lorenza Pignatti (a cura di), *Mind the Map. Mappe, diagrammi e dispositivi cartografici*, Postmedia, Milano 2011, pp. 71-77.

Susanne Lacy (a cura di), *Mapping the Terrain. New Genre Public Art*, Bay Press, Seattle 1995.

Dan Lander, Micah Lexier (a cura di), *Sound by Artists*, Art Metropole-Walter Phillips Gallery, Toronto 1990.

Carl Lavery, “Situationism”, in Nicolas Whybrow (a cura di), *Performance and the Contemporary City. An Interdisciplinary Reader*, Palgrave Macmillan, New-York 2010, pp. 92-94.

David Le Breton, *Antropologia del corpo e modernità (Anthropologie du corps et modernité)*, PUF, Paris 1990), Giuffrè Editore, Milano 2007.

David Le Breton, *Il mondo a piedi. Elogio della marcia (Eloge de la marche)*, Métailié, Paris 2000), Feltrinelli, Milano 2003.

Henri Lefebvre, *Critica della vita quotidiana (Critique de la vie quotidienne)*, L'Arche, Paris 1961), vol. 2, Dedalo, Bari 1977.

Henri Lefebvre, *Il diritto alla città (Le droit à la ville)*, Editions Anthropos, Paris 1968), Marsilio, Padova 1970.

Henri Lefebvre, *La produzione dello spazio (La Production de l'espace)*, Anthropos, Paris 1974), Moizzi, Milano 1976.

Henri Lefebvre, Catherine Régulier, "Essai de rythmanalyse des villes méditerranéennes" (in *Peuples Méditerranéens*, n. 37, 1986), in Id., *Elements de rythmanalyse: Introduction à la connaissance de rythmes*, Syllepse, Paris 1992, pp. 97-109.

John Levack Drever, "Soundwalking: Aural excursions into the Everyday", in James Saunders (a cura di), *The Ashgate Research Companion to Experimental Music*, Ashgate 2009, pp. 163-192.

Alan Licht, *Sound Art. Beyond Music, Between Categories*, Rizzoli, New York 2007.

Ligna, "Radio Ballet", in Claire Doherty (a cura di), *Situation*, Whitechapel Gallery-The MIT Press, London-Cambridge 2009, pp. 142-143.

Sandra Lischi, *Il respiro del tempo. Cinema e video di Robert Cahen*, ETS, Pisa 1998.

Sandra Lischi, "Fatica e meraviglia. Strategie dello spett-autore fra cinema e video", in Silvana Vassallo, Andreina Di Brino (a cura di), *Arte tra azione e contemplazione. L'interattività nelle ricerche artistiche*, ETS, Pisa 2003, pp. 73-82.

Sandra Lischi, "Le avanguardie artistiche e il cinema sperimentale", in Andrea Balzola, Anna Maria Monteverdi (a cura di), *Le arti multimediali digitali. Storia, tecniche, linguaggi, etiche ed estetiche delle arti del nuovo millennio*, Garzanti, Milano 2004, pp. 54-72.

Daniele Lombardi, Carlo Piccardi (a cura di), *Rumori Futuri: studi e immagini sulla musica futurista*, Vallecchi, Firenze 2004.

David Macauley, "Walking the Urban Environment: Pedestrian Practices and Peripatetic Politics", in Gary Backhaus, John Murungi (a cura di),

Transformations of Urban and Suburban Landscapes: Perspective from Philosophy, Geography and Architecture, Lexington Books, Boston-Oxford 2002, pp. 193-226.

Elisabeth Martin, *Pamphlet Architecture 16. Architecture as a Translation of Music*, Princeton Architectural Press, New York 1994.

Marcel Mauss, "Le tecniche del corpo" (1936), in Id., *Teoria generale della magia e altri saggi*, Einaudi, Torino 1965, pp. 383-409.

Albert Mayr (a cura di), *Musica e suoni dell'ambiente*, Clueb, Bologna 2001.

Andra McCartney, "Soundscape Works, Listening and the Touch of Sound", in Jim Drobnick (a cura di), *Aural Cultures*, YYZ Books, Toronto 2004.

Andra McCartney, "Soundwalking: Creating Moving Environmental Sound Narratives", in attesa di pubblicazione in Sumanth Gopinath, Jason Stanyek (a cura di), *The Oxford Handbook of Mobile Music Studies*; <http://soundwalkinginteractions.wordpress.com/2010/09/27/soundwalking-creating-moving-environmental-sound-narratives/> (ultimo accesso 7 ottobre 2011).

Tom McDonough (a cura di), *The Situationists and the City*, Verso, London-New York 2009.

Marshall McLuhan, *La Galassia Gutenberg: Nascita dell'Uomo Tipografico* (*The Gutenberg Galaxy: The Making of the Typographic Man*, University of Toronto Press, Toronto 1962), Armando Editore, Roma 1981.

Marshall McLuhan, *Dall'occhio all'orecchio* (*D'Oeil à Oreille*, Editions Hurtubise, Montréal 1977), a cura di Gianpiero Gamaleri, Armando Editore, Roma 1982.

Marshall McLuhan, *Gli strumenti del comunicare* (*Understanding Media: The Extensions of Man*, McGraw Hill, 1964), Net, Milano 2002.

Chauhtémoc Medina, Russel Ferguson, Jean Fisher (a cura di), *Francis Alys*, Phaidon, New York 2008.

Enrico Menduni (a cura di), *La radio. Percorsi e territori di un medium mobile e interattivo*, Baskerville, Bologna 2001.

Maurice Merleau-Ponty, *Fenomenologia della percezione* (*Phénoménologie de la Perception*, Paris, Gallimard, 1945), Bompiani, Milano 2003.

Maurice Merleau-Ponty, *Senso e non senso* (*Sens et non-sens*, Nagel, Paris 1948), il Saggiatore, Milano 1962.

James Meyer, "The Functional Site; or The Transformation of Site-Specificity" (1995), in Erika Suderburg (a cura di), *Space, Site, Intervention: Situating Installation Art*, University of Minnesota Press, Minneapolis 2000, pp. 23-37.

Philippe-Alain Michaud (a cura di), *Le mouvement des images*, catalogo della mostra, Centre Pompidou, Paris 2007.

Jennie Middleton, "The Promotion of London as a 'Walkable City' and Overlapping Walks of Life", in Rob Imrie, Loretta Lees, Mike Raco (a cura di) *Regenerating London: Governance, Sustainability and Community in a Global City*, Routledge, London-New York, 2008, pp. 192-211.

Jennie Middleton, "Walking City", in R. Beauregard, M. Crang, N. Ellin, A. Haila, R. Hutchison, C. Reboratti (a cura di), *Encyclopedia of Urban Studies*, Sage, London 2010, pp. 957-959.

Elena Dominique Midolo, *Sound Matters. Orizzonti sonori della cultura contemporanea*, Vita e Pensiero, Milano 2007.

Robin Minard, "Musique Concrète and Its Importance to the Visual Arts", in Bernd Schulz (a cura di) *Resonanzen/Resonances. Aspekte der Klangkunst/Aspects of Sound Art*, catalogo della mostra, Kehrer, Heidelberg 2002, pp. 44-48.

William J. Mitchell, *La città dei bits: spazi, luoghi e autostrade informatiche (City of Bits. Space, Place, and the Infobahn)*, The MIT Press, Cambridge 1996), Electa, Milano 1997.

Lize Mogel, Alexis Bhagat (a cura di), *An Atlas of Radical Carthography*, The Journal of Aesthetic Protest Press, Los Angeles 2010.

Jessica Morgan (a cura di), *Tate Modern Artists: Gabriel Orozco*, Tate Publishing, London 2011.

Marzia Morteo, "Augmented Reality and iPhone Applications. Narration, Mobile Devices and Urban Space", in Elena Biserna, Precious Brown (a cura di), *Cinema, Architecture, Dispositif*, Campanotto, Pasian di Prato (UD) 2011, pp. 91-96.

Helga de la Motte Haber (a cura di), *Klangkunst – Tonende Objekte, Klingende Raume*, Laaber Verlag, Laaber 1999.

Helga de la Motte-Haber, Matthias Osterwold, Georg Weckwerth (a cura di), *Sonambiente Berlin 2006: Klang Kunst Sound Art*, catalogo della mostra, Kehrer Verlag, Heidelberg 2006.

Mikesch W. Muecke, Miriam S. Zach (a cura di), *Resonance: Essays on the Intersection of Music and Architecture*, Culicidae, Ames 2007.

Raymond Murray Schafer, *Il Paesaggio Sonoro (The Tuning of the World)*, McClelland and Steward, Toronto 1977), Ricordi Unicopli, Milano 1985.

Max Neuhaus, "Listen" (1988), in <http://www.max-neuhaus.info/soundworks/vectors/walks/LISTEN/LISTEN.pdf> (ultimo accesso 24 ottobre 2011).

Max Neuhaus, "Listen", in *Max Neuhaus. Elusive Sources And 'Like' Spaces*, Giorgio Persano, Torino 1990.

Max Neuhaus, "Sound Design", in *Zeitgleich*, Triton, Vienna 1994.

Max Neuhaus, "Broadcast Works and Audium", <http://www.max-neuhaus.info/soundworks/vectors/networks/> (ultimo accesso 22 ottobre 2011).

Nicolas Nixier, "Street Listening. A Characterisation of the Sound Environment: The 'Qualified Listening in Motion' Method", in Helmi Jarviluoma, Gregg Wagstaff (a cura di), *Soundscape Studies and Methods*, Editions The Finnish Society for Ethnomusicology, Departement of art, litterature and music, Helsinki 2002, pp. 83-91.

Michael Nyman, *Experimental Music: Cage and Beyond*, Cambridge University Press, Cambridge 2006.

Casey O'Callaghan, *Sounds. A Philosophical Theory*, Oxford University Press, Oxford 2007.

Brian O'Doherty, *Inside the White Cube: The Ideology of the Gallery Space*, University of California Press, Santa Monica 1999.

Rachel O'Dwyer, "Sound in the Networked City. Investigating the Role of Sonic Experience in the Informational Society", in *Isea2010 Ruhr Conference Proceedings*, 2010, http://www.isea2010ruhr.org/files/redaktion/pdf/isea2010_proceedings_p12_odwyer.pdf (ultimo accesso 21 novembre 2011).

Walter J. Ong, *Oralità e Scrittura. Le tecnologie della parola (Orality and Literacy: The Technologizing of the Word)*, Methuen, New York 1988), Il Mulino, Bologna 2002.

Yoko Ono, *Grapefruit. A Book of Instruction and Drawings* (1964), Simon & Schuster, New York 2000.

Dominique Païni, *Le temps exposé. Le cinéma de la salle au musée*, Cahiers du Cinéma, Paris 2002.

Juhani Pallasmaa, *Gli occhi della pelle. L'architettura e i sensi (The Eyes of the Skin. Architecture and the Senses)*, John Wiley & Sons, Chichester 1996), Jaca Book, Milano 2007.

Anne-Françoise Penders, *En chemin, le Land Art*, La Lettre volée, Bruxelles 1999.

Georges Perec, *L'Infra-ordinario (L'Infra-ordinaire)*, Seuil, Paris 1989), Bollati Boringhieri, Torino 1994.

Lorenza Perrelli, *Public Art. Arte, interazione e progetto urbano*, Franco Angeli, Milano 2006.

Lorenza Pignatti (a cura di), *Mind the Map. Mappe, diagrammi e dispositivi cartografici*, Postmedia, Milano 2011.

Edgar Allan Poe, "L'uomo della folla" ("The Man of the Crowd", in Id., *Complete Tales and Poems*, Vintage Books, New York 1975), in Id., *I racconti (1831-1949)*, Einaudi, Torino 1983.

Francesco Poli, *Minimalismo, arte povera, arte concettuale*, Laterza, Milano 2002.

Francesco Poli, "Arte e Ambiente", in Id. (a cura di) *Arte contemporanea. Le ricerche internazionali dalla fine degli anni '50 ad oggi*, Electa, Milano 2005, pp. 96-121.

Leonardo Quaresima (a cura di), *Walter Ruttmann: cinema, pittura, ars acustica*, Manfrini, Trento-Rovereto 1994.

Emanuele Quinz (a cura di), "Dalla gesamtkunstwerk agli ambienti sonori. Linee di deriva della musica", in Andrea Balzola, Anna Maria Monteverdi, *Le arti multimediali digitali*, cit., pp. 108-124.

Jacques Rancière, *Il disagio dell'estetica (Malaise dans l'esthétique)*, Editions Galilée, Paris 2004), Edizioni ETS, Pisa 2009.

Jacques Rancière, *The Emancipated Spectator (Le Spectateur émancipé)*, La Fabrique, Paris 2008), Verso, London 2009.

Steen Eiler Rasmussen, *L'Architettura come esperienza (Om at opleve arkitektur)*, G. E. C., Copenhagen 1957), Pendragon, Bologna 2006.

Julie H. Reiss, *From Margin to the Center. The Spaces of Installation Art*, The MIT Press, Cambridge-London 2001.

Pierre Restany, *Cette culture qui vient de la rue*, catalogo della mostra, Vitry-sur-Seine, 2000.

Howard Rheingold, *Smart mobs: tecnologie senza fili, la rivoluzione sociale prossima ventura (Smart Mobs: The Next Social Revolution*, Basic Books, New York 2003), Cortina, Milano 2003.

Martin Rieser (a cura di), *The Mobile Audience. Media Art and Mobile Technologies*, Rodopi, Amsterdam-New York 2011.

Colin Ripley con Marco Polo, Arthur Wigglesworth (a cura di), *In the Place of Sound. Architecture, Music, Acoustics*, Cambridge Scholars, Newcastle 2007.

Veniero Rizzardi, Angela Ida De Benedictis (a cura di), *Nuova musica alla radio. Esperienze allo Studio di Fonologia della Rai di Milano. 1954-1959*, RAI ERI, Roma 2000.

Davide Rocchesso, *Explorations in Sonic Interaction Design*, Logos, Berlin 2011.

Paul Rodaway, *Sensuous Geographies: Body, Sense and Place*, Routledge, London-New York 1994.

Kristin Ross, "French Quotidian", in Lynn Gumpert (a cura di), *The Art of the Everyday: The Quotidian in Postwar French Culture*, Grey Art Gallery, New York 1997, pp. 19-30.

Joran Rudi (a cura di), *Soundscape i Kusten/Soundscape in the Arts*, NOTAM, Oslo 2011.

Luigi Russolo, *L'arte dei rumori* (1913), Stampa Alternativa-Nuovi Equilibri, Viterbo 2009.

Cosetta G. Saba, "Cinema Re-invented. Cinema's Presence in Contemporary Art", in Id., Cristiano Poian (a cura di), *Unstable Cinema. Film and Contemporary Visual Arts*, Campanotto Editore, Pasian di Prato (UD) 2007, pp. 9-48.

Simon Sadler, *The Situationist City*, The MIT Press, Cambridge-London 1999.

Simon Sadler, Hughes Jonathan (a cura di), *Non-Plan: Essays on Freedom Participation and Change in Modern Architecture and Urbanism*, Architectural Press, Oxford 2000.

Pierre Sansot, "Marcher, marcher dans la ville", in Id., *Poétique de la ville*, Armand Colin, Paris 1996.

Pierre Sansot, *Passeggiate (Chemins aux vents*, Payot & Rivages, Paris 2000), Pratiche Editrice, Milano 2001.

Craig J. Saper, *Networked Art*, University of Minnesota Press, Minneapolis 2001.

Saskia Sassen, *Città globali: New York, Londra, Tokio (The Global City: New York, London, Tokio)*, Princeton University Press, Princeton-Oxford 1991), Utet, Torino 1997.

Saskia Sassen, "Cities and Communities in the Global Economy" (1996), in Neil Brenner, Roger Kell, *The Global Cities Reader*, Routledge, London-New York 2006, pp. 82-88.

Saskia Sassen, "The Topoi of E-space. Global Cities and Global Value Chains", in Raqs Media Collective, Geert Lovink (a cura di), *Sarai Reader 2001: The Public Domain*, 2001, <http://www.sarai.net/publications/readers/01-the-public-domain/024-32saskia.pdf> (ultimo accesso 23 novembre 2011).

Saskia Sassen, "Locating Cities on Global Circuits" (2002), in Neil Brenner, Roger Kell, *The Global Cities Reader*, Routledge, London-New York 2006, pp. 89-95.

Mirjam Schaub (a cura di), *Janet Cardiff. The Walk Book*, Thyssen-Bornemisza Art Contemporary - Public Art Fund, Wien 2005.

Mark Shepard, "Tactical Sound Garden [TSG] Toolkit", in Cecilia Benites, Clare Lyster (a cura di), *306090-09: Regarding Public Space*, Princeton Architectural Press, Princeton 2005, pp. 64- 71, molodiez.org/shepard_web.pdf (ultimo accesso 03 dicembre 2011).

Mark Shepard, Adam Greenfield, *Urban Computing and its Discontents*, The Architectural League of New York, New York 2007.

Mark Shepard (a cura di), *Sentient City: Ubiquitous Computing, Architecture and the Future of Urban Space*, The MIT Press-The Architectural League of New York, Cambridge-London-New York 2011.

Bernd Schulz, Christina Kubisch (a cura di), *Zwischenräume*, catalogo della mostra, Stadtgalerie Saarbrücken, Saarbrücken 1996.

Bernd Schulz, Akio Suzuki (a cura di), "A". *Sound Works. Throwing and Following*, catalogo della mostra, Stadtgalerie Saarbrücken, Saarbrücken 1998.

Bernd Schulz (a cura di) *Resonanzen/Resonances. Aspekte der Klangkunst/Aspects of Sound Art*, catalogo della mostra, Kehrer, Heidelberg 2002.

Catherine Semidor, "Listening to a City With the Soundwalk Method", in *Acta Acustica United With Acustica*, vol. 92, agosto 2006, pp. 959-964.

Richard Sennett, *Il declino dell'uomo pubblico (The Fall of Public Man: On the Social Psychology of Capitalism)*, Cambridge University Press, Cambridge 1977) Bruno Mondadori, Milano 2006.

Carlo Serra, "Spazio musicale e paesaggi sonori", in Paolo Scarnecchia (a cura di), *Incontri*, Ismez, Roma 2002, <http://users.unimi.it/~gpiana/dm10/npaesaggio/serra/serra.html> (ultimo accesso 20 febbraio 2011).

Richard Serra, *Writings, Interviews*, University of Chicago Press, Chicago 1994.

Michael Sheringham, "City Space, Mental Space, Poetic Space", in Id., *Parisian Fields*, Reaktion Books, London 1996.

Georg Simmel, *La metropoli e la vita dello spirito (Die Großstädte und das Geistesleben, 1903)*, Armando editore, Roma 2010.

Peter Sloterdijk, *Critica della ragion cinica (Kritik der zynischen Vernunft, 1983)*, Garzanti, Milano 1992.

Mark M. Smith (a cura di), *Hearing History: A Reader*, University of Georgia Press, Athens-London 2004.

Robert Smithson, *The Collected Writings*, University of California Press, Berkeley 1996.

Edward W. Soja, *Dopo la metropoli. Per una critica della geografia urbana (Postmetropolis: Critical Studies of Cities and Regions, Basil Blackwell, Oxford 2000)*, Pàtron, Bologna 2007.

Rebecca Solnit, *Storia del camminare (Wanderlust. A History of Walking, Penguin, London 2001)*, Mondadori, Milano 2002.

Adriana de Souza e Silva, Daniel M. Sutko (a cura di), *Digital Cityscapes. Merging digital and urban playscape, Digital Formations*, Peter Lang, New York 2009.

Stalker, *Attraverso i Territori Attuali*, catalogo della mostra, Jean Michel Place, Paris 2000.

Jonathan Sterne, *The Audible Past: Cultural Origins of Sound Reproduction*, Duke University Press, Durham 2003.

Vanja Strukelj, "Promenade fra artificio e natura", in Italo Testa (a cura di), *Pensieri viandanti. Antropologia ed estetica del camminare*, Diabasis, Reggio Emilia 2008, pp. 63-86.

Atau Tanaka, Bert Bongers, "Global String. A Musical Instrument for Hybrid Space", in *Cast01. Living in Mixed Realities*, atti del convegno, MARS Exploratory Media Lab, Sankt Augustin 2001, <http://netzspannung.org/cat/servlet/CatServlet?cmd=netzkollektor&subCommand=showEntry&lang=de&entryId=42121> (ultimo accesso 01 dicembre 2011).

Atau Tanaka, "Composing as a Function of Infrastructure", in Ken Ehrlich, Brandon LaBelle (a cura di), *Surface Tension. Problematics of Site*, Errant Body Press, Los Angeles 2003, pp. 5-12.

Atau Tanaka, Petra Gemeinboeck, "Net_Dérive: Conceiving and Producing a Locative Media Artwork", in Gerald Goggin, Larissa Hjorth (a cura di), *Mobile Technologies. From Telecommunications to Media*, Routledge, New York 2008, pp. 174-186, <http://www.ataut.net/site/IMG/pdf/TanakaGemeinboeckMobileMedia.pdf>, p. 7 (ultimo accesso 1 dicembre 2011).

Michael Tarantino, *Two Passages*, Oxford 1998, http://www.max-neuhaus.info/soundworks/vectors/passage/twopassages/Two_Passages.pdf (ultimo accesso 7 ottobre 2011).

Ann Temkin (a cura di), *Gabriel Orozco*, catalogo della mostra, The Museum of Modern Art, New York 2009.

Italo Testa (a cura di), *Pensieri viandanti. Antropologia ed estetica del camminare*, Diabasis, Reggio Emilia 2008.

Keith Tester, *The Flâneur*, Routledge, New York-London 1994.

Jean-Paul Thibaud, "La Méthode des parcours commentés", in Michèle Grosjean, Id. (a cura di), *L'espace urbain en méthodes*, Parenthèses, Marseille 2001, pp. 79-100.

Jean Paul Thibaud, "The Sonic Composition of the City", in Michael Bull, Les Back (a cura di), *Auditory Culture Reader*, Berg, Oxford 2003, pp. 329-341.

Jean-Paul Thibaud, "La ville à l'épreuve des sens", in Olivier Coutard, Jean-Pierre Lévy (a cura di), *Ecologies urbaines: états des savoirs et perspectives*, Economica Anthropos, Paris 2010, pp. 198-213.

Rachel Thomas, "To Walk as We Listen to the City", in atti del convegno *Annual Conference Urban Sustainability: Rethinking Senses of Place*, 31 agosto-2 settembre 2005, Urban Geography Research Group, London; doc.cresson.grenoble.archi.fr/opac/doc_num.php?explnum_id=329 (ultimo accesso 30 agosto 2011).

Rachel Thomas (a cura di), *Marcher en ville. Faire corps, prendre corps, donner corps aux ambiances urbaines*, Éditions des archives contemporaines, Paris 2010.

Emily Thompson, *The Soundscape of Modernity. Architectural Acoustics and the Culture of Listening in America, 1900-1933*, The MIT Press, Cambridge-London 2002.

Nato Thompson, Gregory Sholette (a cura di), *The Interventionists. Users' Manual for the Creative Disruption of Everyday Life*, catalogo della mostra, MASS MoCA, The MIT Press, North Adams-Cambridge-London 2004

Henry David Thoreau, *Camminare* ("Walking", in *Atlantic Monthly*, 1862), Mondadori, Milano 2009.

Gilles A. Tiberghien, "La Marche, émergence et fin de l'œuvre", in Daniel Arasse (a cura di), *Un siècle d'arpenteurs. Les figures de la marche*, catalogo della mostra, RMN-Musée Picasso, Antibes 2000, pp. 226-250.

Yasunao Tone, "Parasite/Noise", in Caleb Kelly (a cura di), *Sound*, Whitechapel Gallery-The MIT Press, Cambridge-London 2011, pp. 101-103.

Fran Tonkiss, "Aural Postcards. Sound, Memory and the City", in Michael Bull, Les Back (a cura di), *The Auditory Culture Reader*, Berg, Oxford 2003, pp. 303-309.

David Toop, *Haunted Weather. Music, Silence and Memory*, Serpent's Tail, London 2004.

Barry Truax, "Listening and the Electroacoustic Community", talk tenuto al *Ganzohr Symposium*, Hessische Rundfunk, Kassel, settembre 1997, <http://www.sfu.ca/~truax/ganzohr.html> (ultimo accesso 30 agosto 2011).

Ben Tufnell, Andrew Wilson (a cura di), *Hamish Fulton. Walking Journey*, Tate Publishing, London 2002.

Marc Tuters, "The Locative Commons: Situating Location-Based Media in Urban, Public Space", in atti del convegno *Futuresonic 04, Mobile Connection Conference*, 2004, http://www.futuresonic.com/futuresonic/pdf/Locative_Commons.pdf (ultimo accesso 24 novembre 2011).

Andrea Urlberger, *Parcours artistiques et virtualités urbaines*, L'Harmattan, Paris 2003.

John Urry, *Lo sguardo del turista: il tempo libero e il viaggio nelle società contemporanee* (*The Tourist Gaze: Leisure and Travel in Contemporary Societies*, Sage, London 1990), SEAM, Roma 1995.

Valentina Valentini, "Corridoi, labirinti, soglie. Come mettere in gioco lo spettatore", in Id. (a cura di), *Dal Vivo*, Graffiti, Roma 1996, pp. 7-19.

Christine Van Assche (a cura di), *Sonic Process. Une Nouvelle Géographie des Sons*, catalogo della mostra, Centre Georges Pompidou, Paris 2002.

Kazys Varnelis (a cura di), *Networked Publics*, The MIT Press, Cambridge-London 2008.

Silvana Vassallo, Andreina di Brino (a cura di), *Arte tra azione e contemplazione. L'interattività nelle ricerche artistiche*, ETS, Pisa 2003.

Flora Venot, Catherine Sémidor, "The 'Soundwalk' as an Operational Component for Urban Design", in atti del convegno *Plea2006, The 23rd Conference on Passive and Low Energy Architecture*, Geneva, Svizzera, 6-8 settembre 2006, www.unige.ch/cuepe/html/plea2006/Vol2/PLEA2006_PAPER867.pdf (ultimo accesso 4 luglio 2011).

Paul Virilio, *Velocità e politica: saggio di dromologia (Vitesse et politique)*, Galilée, Paris 1977), Multhipla, Milano 1981.

Paul Virilio, *L'art du moteur*, Galilée, Paris 1993.

Paul Virilio, *La bomba informatica (La bombe informatique)*, Galilée, Paris 1998), Raffaello Cortina, Milano 2000.

Salomé Voegelin, *Listening to Noise and Silence. Towards a Philosophy of Sound Art*, Continuum, New York-London 2010.

Robert Walser, *La Passeggiata (Der Spaziergang)*, 1917), Adelphi, Milano 1976.

Heike Weber, "Taking Your Favorite Sound Along: Portable Audio Technologies for Mobile Music Listening", in Karin Bijsterveld, José van Dijck (a cura di), *Sound Souvenirs. Audio Technologies, Memory and Cultural Practices*, Amsterdam University Press, Amsterdam 2009, pp. 69-82.

Hildegard Westerkamp, "Say Something about Music...", in Brandon LaBelle, Steve Roden (a cura di), *Site of Sound: Of Architecture & the Ear*, Errant Bodies Press, Los Angeles 1999, pp. 17-25.

Nicolas Whybrow (a cura di), *Performance and the Contemporary City. An Interdisciplinary Reader*, Palgrave Macmillan, New-York 2010.

Justin Winkler, "Paesaggi sonori", in Albert Mayr (a cura di), *Musica e suoni dell'ambiente*, Clueb, Bologna 2001, pp. 15-26.

Iris Marion Young, *Le politiche della differenza (Justice and The Politics of Difference)*, Princeton University Press, Princeton 1990) Feltrinelli, Milano 1996.

Mirko Zardini (a cura di), *Sense of the City. An Alternate Approach to Urbanism*, catalogo della mostra, Lars Müller, Montréal 2005.

Peter Zumthor, *Atmospheres*, Birkhäuser, Basel 2006.

Emerografia

Pascal Amphoux, "Marcher en ville. Renouvellements urbains", in *Les Annales de la recherche urbaine*, n. 97, dicembre 2004, PUCA, Paris, pp. 137-140.

Sophie Arquette, "Sounds like City", in *Theory, Culture & Society*, vol. 21, n. 1, 2004, pp. 159-168.

Rowland Atkinson, "Ecology of Sound: The Sonic Order of Urban Space", in *Urban Studies*, vol. 44, n. 10, Sage, 2007, pp. 1905-1917.

Rowland Atkinson, "The Home as Aural Haven", in *Soundscapes. Lo Squaderno*, n. 10, dicembre 2008, pp. 5-11, <http://www.losquaderno.professionaldreamers.net/?cat=134> (ultimo accesso 18 ottobre 2011).

Pnina Avidar, Raviv Ganchrow, Julia Kursell (a cura di), *Immersed. Sound and Architecture*, OASE, n. 78, NAI Publishers, maggio 2009.

Robert Ayers, "Janet Cardiff & George Bures Miller", in *Artinfo*, 2007, http://www.artinfo.com/news/story/25471/janet_cardiff_and_george_bures_miller/, (ultimo accesso 3 aprile 2008).

Dirk Baecker, "Neue Promenaden braucht die Stadt/The City Needs New Promenades", in *Promenaden/Promenades, Topos – European Landscape Magazine*, n. 41, dicembre 2002, pp. 46-50.

Luca Barra, Simone Carlo, "Sound and the City. Schermi, stazioni e paesaggio sonoro urbano", in *Comunicazioni Sociali on-line*, n. 1, 2009, pp. 32-44, <http://www.comunicazionisonline.it/2009/1/6/loadPDF/> (ultimo accesso 21 novembre 2011).

Caroline Basset, "'How Many Movements?' Mobile Telephones and Transformations in Urban Space", in *Sound in Art and Culture, Open*, n. 9, NAI Publishers, 2005, pp. 38-47.

David Beer, "Mobile Music, Coded Objects and Everyday Spaces", in *Mobilities*, vol. 5, n. 4, 2010, pp. 469-484.

Fulvio Bertamini, "Stalker, dalle periferie all'accampata", in *Abitare*, novembre 2011, <http://www.abitare.it/it/architecture/stalker-dalle-periferie-all%E2%80%99accampata/> (ultimo accesso 30 novembre 2011).

Elena Biserna, "Brandon LaBelle. Da dove vengono e dove vanno i suoni?", in *Digimag*, n. 56, giugno-luglio 2010, <http://www.digicult.it/digimag/article.asp?id=1830> (ultimo accesso 13 settembre 2011).

Elena Biserna, "La Primavera Romana di Stalker. A zonzo con Lorenzo Romito", in *Digimag*, n. 64, maggio 2011, <http://www.digicult.it/digimag/article.asp?id=2054> (ultimo accesso 14 novembre 2011).

Iain Borden, Sandy McCreery (a cura di), *New Babylonians, Architectural Design*, vol. 71, n. 3, giugno 2001.

Sabine Breitsameter, "Mobile Listening – Electrical Walks. Christina Kubisch in Conversation with Sabine Breitsameter", in *Audiohyperspace*, 2004, <http://www.audiohyperspace.de/en/2004/09/mobile-listening-%E2%80%93-electrical-walks/> (ultimo accesso 3 novembre 2011).

Andreas Broeckmann, "Reseau/Resonance: Connective Process and Artistic Practice", in *Leonardo*, vol. 37, n. 4, 2004, pp. 281-284.

Gianni Broi (a cura di), *Speciale Raymond Roussel, Bérénice. Rivista quadrimestrale di studi comparati e ricerche sulle avanguardie*, anno XIV, n. 38, dicembre 2007.

Toby Butler, Graeme Miller, "Linked: a landmark in sound, a public walk of art", in *Cultural Geographies*, vol. 12, n. 1, 2005, pp. 77-88.

Toby Butler, "Memoryscape: how audio walks can deepen our sense of place by integrating art, oral history and cultural geography", in *Geography Compass*, vol. 1, n. 3, 2007, pp. 360-372.

Francesco Careri, "Raumerfahrung durch Gehen/Experiencing Space by Walking", in *Promenaden/Promenades, Topos – European Landscape Magazine*, n. 41, dicembre 2002, pp. 18-25.

Francesco Careri, "Walking With", in *SPAM_arq*, vol. 1, SPAM_arq ediciones, Santiago de Chile 2005, pp. 8-17, <http://www.spam.cl/> (ultimo accesso 10 giugno 2011).

Giovanni Caruso, Riccardo Fassone, Mauro Salvador, Gabriele Ferri, "Check-in Everywhere. Places, People, Narrations, Games", in *Comunicazioni Sociali Online*, n. 5, 2011, <http://www.comunicazionisocialionline.it/2011/5/4/loadPDF/> (ultimo accesso 12 marzo 2012).

Francesco Casetti, "L'esperienza filmica e la ri-locazione del cinema", in *Esperienza, Fata Morgana*, n. 4, gennaio-aprile 2008, pp. 23-40.

Francesco Casetti (a cura di), *Relocation, Cinéma & Cie International Film Studies Journal*, n. 11, autunno 2008.

Francesco Casetti (a cura di), *Lasciare tracce, essere tracciati, Comunicazioni Sociali*, vol. 32, n. 1, gennaio-aprile 2010.

Jørgen Riber Christensen, "Four steps in the history of museum technologies and visitors' digital participation", in *MedieKultur*, n. 50, 2011, <http://ojs.statsbiblioteket.dk/index.php/mediekultur/article/view/2982/4612>, pp. 7-29 (ultimo accesso 7 novembre 2011).

André Corboz, "La Suisse comme hyperville", in *Le Visiteur*, n. 6, 2000, www.jointmaster.ch/jma/ch/de-ch/.../La_Suisse_comme_hyperville.pdf, pp. 112-129 (ultimo accesso 4 luglio 2011).

Christoph Cox, "Return to the form: Neo-Modernism in Sound Art", in *Artforum*, vol. 42, n. 3, 2003, p. 67.

Christoph Cox, "Invisible Cities: an Interview with Cristina Kubisch", in *Cabinet Magazine*, n. 21, primavera 2006, http://www.christinakubisch.de/pdf/Kubisch_Interview.pdf (ultimo accesso 10 novembre 2011).

Christoph Cox, "Reverber Time: Christoph Cox on 'Sonambiente'", in *Artforum*, vol. 45, n. 1, 2006, pp. 89-90.

Christoph Cox, "About Time", in *Artforum*, vol. 46, n. 3, 2007, pp. 127-128.

Christoph Cox, "Sound Art and the Sonic Unconscious", in *Organized Sound*, vol. 19, n. 26, 2009, pp. 19-26.

Jeremy W. Crampton, "Cartography: maps 2.0", in *Progress in Human Geography*, vol. 33, n. 1, pp. 91-100.

Jean-Pierre Criqui, "Like a Rolling Stone: Gabriel Orozco", in *Artforum*, vol. 34, n. 8, 1996, pp. 88-93.

Regine Debatty, "Interview with Mark Shepard", in *WorldChanging*, dicembre 2006, <http://www.worldchanging.com/archives/005624.html> (ultimo accesso 21 giugno 2011).

Catherine D'Ignazio, "A Case for Boston as a Liquid not a Solid", in *rhizomes*, n. 13, autunno 2006, <http://www.rhizomes.net/issue13/dignazio/index.html> (ultimo accesso 25 novembre 2011).

Milena Droumeva, Vincent Andrisani, "Toward a Cultural Phenomenology of Mediated Aural Practices", in *Interference Journal*, n. 1, 2011, <http://www.interferencejournal.com/archives/157> (ultimo accesso 13 novembre 2011).

Philippe Dubois, "Un 'effet cinéma' dans l'art contemporain", in Id., (a cura di), *Cinema and Contemporary Visual Arts*, Cinéma & Cie. *International Film Studies Journal*, n. 8, autunno 2006, pp. 15-26.

Anne-Marie Duguet, "Dispositifs", in *Communications*, n. 48, 1988, pp. 221-242.

Andreas Engstrom, Asa Stjerna, "Sound Art or *Klangkunst*? A reading of the German and English literature on sound art", in *Organized Sound*, vol. 14, n. 1, pp. 11-18.

Jennifer Fisher, "Speeches of Display: The Museum Audioguides of Sophie Calle, Andrea Fraser and Janet Cardiff", in *Parachute*, n. 94, aprile-maggio-giugno 1999, pp. 25-31.

Ed Forteau, "Explore with CityListen Audio Tours", 2009, *Wondering Educators* website, <http://www.wonderingeducators.com/best/traveling/explore-citylisten-audio-tours.html> (ultimo accesso 3 novembre 2011).

Anne Galloway, Matthew Ward, "Locative Media as Socialising and Spatializing Practice: Learning From Archaeology", in Drew Hemment (a cura di), *Locative Media Special*, *LEA*, vol. 14, n. 3, 2006, http://lealmanac.org/journal/vol_14/lea_v14_n03-04/asant.html (ultimo accesso 23 novembre 2011).

David Garrioch, "Sounds of the City: The Soundscape of Early Modern European Towns", in *Urban History*, vol. 30, n. 1, Cambridge University Press, 2003, pp. 5-25.

Haidy Geismar, "Building Sites of Memory: The *Ground Zero Sonic Memorial Sound Walk*", in *Fabrications*, vol. 15, n. 2, dicembre 2005, pp. 111-113.

Mark Godfrey, "Walking the Line: The Art of Francis Alys", in *Artforum*, vol. 44, n. 9, 2006, pp. 260-267.

Blake Gopnik, "Sound Ideas. Janet Cardiff's Audio Walk Makes Tracks for a Parallel Univers", in *The Washington Post*, 4 agosto 2005, p. C01.

Sarah Gorman, "Wandering and Wondering: Following Janet Cardiff's *Missing Voice*", in *Performance Research*, vol. 1, n. 8, 2003, pp. 83-92.

Gordon Gow, "Spatial Metaphor in the Work of Marshall McLuhan", in *Canadian Journal of Communication*, vol. 26, n. 4, 2001, <http://www.cjc-online.ca/index.php/journal/article/viewArticle/1254/1251> (ultimo accesso 7 ottobre 2011).

Stephen Graham, "The End of Geography or the Explosion of Place? Conceptualizing Space, Place and Information Technology", in *Progress in Human Geography*, vol. 22, n. 2, 1998, pp. 165-185.

Drew Hemment, "The Mobile Effect", in *Convergence: the International Journal of Research into New Media Technologies*, vol. 11, n. 2, 2005, pp. 32-40.

Drew Hemment (a cura di), *Locative Media Special*, LEA, vol. 14, n. 3, 2006, http://leoalmanac.org/journal/vol_14/lea_v14_n03-04/asant.html (ultimo accesso 23 novembre 2011).

Christel Hollevoet, "Déambulations dans la ville, de la flânerie et la dérive. L'appréhension de l'espace urbain dans Fluxus et l'art conceptuel", in *Parachute*, n. 68, 1992, pp. 21-25.

Christel Hollevoet, "Quand l'objet de l'art est la démarche. Flânerie, dérive et autres déambulations", in *Exposé. Pertes d'inscription*, n. 2, 1995, pp. 112-123.

Shuhei Hosokawa, "The Walkman Effect", in *Popular Music*, n. 4, 1984, pp. 165-180.

Dale Hudson, Patricia R. Zimmerman, "Taking Things Apart: Locative Media, Migratory Archives and Micropublics", in *Afterimage: The Journal of Media Arts and Cultural Criticism*, vol. 36, n. 5, 2009, pp. 15-19.

Simon C. Jones, Thomas G. Schumacher, "Muzak: On Functional Music and Power", in *Critical Studies in Mass Communication*, n. 9, 1992, pp. 156-169.

Steven Jones, "A Sense of Space: Virtual Reality, Autenticity and the Aural", in *Critical Studies in Mass Communication*, n. 10, 1993, pp. 238-252.

Steve Jones, "Infostructures, the Internet and Urban Planning", in *Interfacing: A Journal of Contemporary Media Studies*, 2004, <http://stevejones.me/pubs/2004/JonesInfostructures61504.pdf> (ultimo accesso 24 novembre 2011).

Eric Kluitenberg, "The Network of Waves. Living and Acting in a Hybrid Space", in *Hybrid Space, Open*, n. 11, Nai Publishers, 2006, pp. 6-16.

Liz Kotz, "Post-Cagean Aesthetics and the 'Event' Score", in *October*, n. 95, inverno 2001, pp. 54-89.

Rosalind Krauss, "Sculpture in the Expanded Field", in *October*, vol. 8, primavera 1979, pp. 30-44.

Rosalind Krauss, "Reinventing the Medium", in *Critical Inquiry*, vol. 25, n. 2, 1999, pp. 289-305.

Martha Ladly, "Mobile Public Art: Portable & Participatory", in *Public Art Review*, n. 41, autunno-inverno 2009, pp. 32-35.

Sonia Lavadinho, "Le Plan Piéton, un concept qui fait ses preuves", in *Urbanisme*, n. 359, marzo-aprile 2008, pp. 52-54.

Carl Lavery, "The Pepys of London E11: Graeme Miller and the Politics of Linked", in *New Theatre Quarterly*, vol. 21, n. 2, maggio 2005, pp. 148-60.

Carl Lavery, "Walking The Walk; Talking The Talk: An Interview with Graeme Miller", in *New Theatre Quarterly*, vol. 21, n. 2, maggio 2005, pp. 161-65.

Edward Levine, "In Pursuit of Acconci", in *Artforum*, vol. 15, n. 8, aprile 1977; pp. 38-41.

Ligna, "The Future of Radio Art: a Monologue for a Broadcast voice", in *Open. Sound: Sound in Art and Culture*, n. 9, 2005, pp. 110-109.

Hayden Lorimer, "The Geographical Field Course as Active Archive", in *Cultural Geographies*, vol. 10, n. 3, 2003, pp. 278-308.

Lev Manovich, "The Poetics of Augmented Space", in *Visual Communication*, vol. 5, n. 2, giugno 2006, pp. 219-240, www.manovich.net/.../Augmented_2005.doc (ultimo accesso 3 aprile 2011).

Manuel Bello Marcano, "La perception de l'hyperville: du nomadisme contextuel vers l'errance hypertextuelle", in *Sociétés*, vol. 3, n. 97, 2007, pp. 67-79.

Andra McCartney, "Soundwalking and Improvisation", in *ImprovCommunity*, maggio 2010, http://www.improvcommunity.ca/sites/improvcommunity.ca/files/research_collection/458/soundwalking_and_improvisation.pdf (ultimo accesso 3 marzo 2011).

Scott McQuire, "The Politics of Public Space in the Media City", in *Urban Screens: Discovering the potential of outdoor screens for urban society*, *First Monday*, n. 4, 2006, <http://www.firstmonday.org/htbin/cgiwrap/bin/ojs/index.php/fm/article/view/1544/1459> (ultimo accesso 23 novembre 2011).

Valeria Merlini (a cura di), "La città suonante/Die klingende Stadt", atti del simposio, in *Atlas*, n. 31, 2007.

Jennie Middleton, "'Stepping in Time': Walking, Time, and Space in the City", in *Environment and Planning A*, vol. 41, n. 8, 2009, pp. 1943-1961.

Jennie Middleton, "Sense and the City: exploring the embodied geographies of urban walking", in *Social and Cultural Geography*, vol. 11, n. 6, 2010, pp. 575-596.

Brian Morris, "What We Talk About When We Talk About 'Walking in the City'", in *Cultural Studies*, vol. 18, n. 5, settembre 2004, pp. 675-697.

Robert Morris, "Notes on Sculpture Part 2", in *Artforum*, vol. 5, n. 2, ottobre 1966, pp. 20-23.

Andrea Mubi Brighenti, "Soundscapes, Events, Resistance", in *Soundscapes. Lo Squaderno*, n. 10, dicembre 2008, pp. 29-31, <http://www.losquaderno.professionaldreamers.net/?cat=134> (ultimo accesso 18 ottobre 2011).

Raymond Murray Schafer, "Acoustic Space", in *Circuit: musiques contemporaines*, vol. 17, n. 3, 2007, pp. 83-86.

Max Neuhaus, "Noise Pollution Propaganda Makes You Sick – Noise Propaganda Makes Noise", in *New York Times*, 6 dicembre 1974, <http://www.maxneuhaus.info/bibliography/NoisePollutionPropaganda.htm> (ultimo accesso 24 Ottobre 2011).

Maggie O'Neill, Phil Hubbard, "Walking, Sensing, Belonging: Ethno-Mimesis as Performative Praxis", in *Visual Studies*, vol. 25, n. 1, 2010, pp. 46-58.

Thierry Paquot, "L'art de marcher dans la ville", in *Esprit*, Marzo 2004, pp. 201-214.

Thierry Paquot (a cura di), Dossier "Marcher", in *Urbanisme*, n. 359, marzo-aprile 2008.

André Parente, Victa de Carvalho, "Cinema as dispositif: Between Cinema and Contemporary Art", in *Cinémas: revue d'études cinématographiques/Cinémas: Journal of Film Studies*, vol. 19, n. 1, 2008, p. 37-55.

Michael Parsons, "The Scratch Orchestra and Visual Arts", in *Leonardo Music Journal*, vol. 11, 2001, pp. 5-11.

David Pinder, "Subverting Cartography: The Situationists and Maps of the City", in *Environment and Planning A*, vol. 28, 1996, pp. 405-427.

David Pinder, "Ghostly Footsteps: Voices, Memories and Walks in the City", in *Ecumene*, vol. 8, n. 1, 2001, pp. 1-19.

Sarah Pink, Phil Hubbard, Maggie O'Neill, Alan Radley, "Walking Across Disciplines: From Ethnography to Arts Practice", in *Visual Studies*, vol. 25, n. 1, aprile 2010, pp. 1-7.

Willem de Ridder, "Fluxus Tales", in *Flash Art*, n. 269, novembre-dicembre 2009.

Gianni Romano, "Francys Alÿs: Streets and Gallery Walls", in *Flash Art International*, vol. 33, n. 211, marzo-aprile 2000, pp. 70-73.

Teri Rueb, "On Itinerant", in *Electronic Book Review*, <http://www.electronicbookreview.com/thread/firstperson/located> (ultimo accesso 25 novembre 2011).

Alison Sant, "Trace: Mapping The Emerging Urban Landscape", in Drew Hemment (a cura di), *Locative Media Special, LEA*, vol. 14, n. 3, 2006, http://leoalmanac.org/journal/vol_14/lea_v14_n03-04/asant.html (ultimo accesso 23 novembre 2011).

Carl Friedrich Schröer, "Zur Lust der Einwohner/For the Pleasure of the People", in *Promenaden/Promenades, Topos – European Landscape Magazine*, n. 41, dicembre 2002, pp. 63-70.

Mark Shepard, "Tactical Sound Garden [TSG] Toolkit", in *306090-09: Regarding Public Space*, Princeton Architectural Press, novembre 2005, molodiez.org/shepard_web.pdf (ultimo accesso 30 novembre 2011).

Ted Sheridan, Karen Van Lengen, "Hearing Architecture. Exploring and Designing the Aural Environment", in *Journal of Architectural Education*, vol. 57, n. 2, pp. 37-44.

Aaron Shuster, "Stanley Brouwn", in *Frieze*, n. 91, maggio 2005, http://www.frieze.com/issue/review/stanley_brouwn/ (ultimo accesso: 22 agosto 2011).

Marcel Smets, "Promenade – einst un jetzt/Promenade, Past and Present", in *Promenaden/Promenades, Topos – European Landscape Magazine*, n. 41, dicembre 2002, pp. 4-17.

Greg J. Smith, "Jeremy Hight Interview", in *Serial Consign. Digital Culture and Information Design*, 2010, <http://serialconsign.com/2010/04/jeremy-hight-interview> (ultimo accesso 25 novembre 2011).

Robert Smithson, "The Monuments of Passaic", in *Artforum*, vol. 6, n. 4, dicembre 1967, pp. 48-51.

Adriana de Souza e Silva, "From Cyber to Hybrid: Mobile Technologies as Interfaces of Hybrid Space", in *Space and Culture*, vol. 9, n. 3, pp. 261-278.

Charles Stankieveh, "Headphones, *Epoche*, and *L'extimité*: A Phenomenology of Interiority", in *Offscreen*, vol. 11, n. 8-9, agosto-settembre 2007, http://www.offscreen.com/Sound_Issue/stankieveh_headphones.pdf (ultimo accesso 3 ottobre 2011).

Jonathan Sterne, "Urban Media and the Politics of Sound Space", in *Open*, n. 9, 2005, pp. 6-14.

Margaret Sundell, "Janet Cardiff. P.S.1 Contemporary Art Center, New York", in *Artforum*, vol. 40, n. 5, 2002, p. 137.

Jean-Paul Thibaud, "Je, Tu, Il. La marche aux trois personnes", in *Urbanisme*, n. 359, 2008, hal.archives-ouvertes.fr/docs/00/50/25/89/.../2008_JP_T_ART_Trois.pdf, pp. 63-65 (ultimo accesso 30 agosto 2011).

Tristan Thielmann, "Locative Media and Mediated Localities: An Introduction to Media Geography", in *Aether. The Journal of Media Geography*, vol. 5, marzo 2010, pp. 1-17, http://130.166.124.2/~aether/pdf/volume_05a/introduction.pdf (ultimo accesso 3 dicembre 2011).

Rachel Thomas, "La marche en ville. Une histoire de sens", in *L'Espace Géographique*, n. 1, 2007, pp. 15-26; hal.archives-ouvertes.fr/.../2007_ThomasRachel_ART_MarcheVille.pdf (ultimo accesso 30 agosto 2011).

David Toop, "Walking through sound", in *Receiver*, n. 9, 2004, http://impala.utopia.free.fr/pd/patches/papers/arts_sonores/David_Toop_09_03.pdf (ultimo accesso 3 gennaio 2012).

Marcia Tucker, "PheNAUMANology", in *Artforum*, n. 4, dicembre 1970, pp. 38-44.

Marc Tuters, Kazys Varnelis, "Beyond Locative Media", in *Leonardo*, vol. 39, n. 4, 2006, pp. 357-363.

Martijn de Waal, "Interview with Mark Shepard: 'critical design', architecture, urbanism and location based media", in *The Mobile City*, 3 luglio 2009, <http://www.themobilecity.nl/2009/07/03/interview-with-mark-shepard-some-central-ideas-for-the-critical-design-of-locative-media-urban-computing/> (ultimo accesso 21 giugno 2011).

Hildegard Westerkamp, "Soundwalking", in *Sound Heritage*, vol. 3, n. 4, 1974, pp. 18-27.

Janet Wolff, "The Invisible *Flâneuse*. Women and the Literature of Modernity", in *Theory, Culture, and Society*, vol. 2, n. 3, 1985, pp. 37-46.

Kendall Wrightson, "An Introduction to Acoustic Ecology", in *Soundscape. The Journal of Acoustic Ecology*, vol. 1, n. 1, primavera 2000, http://www.ciufo.org/classes/sonicart_sp09/readings/Intro_AE.pdf (ultimo accesso 07 settembre 2011).

Filipa Matos Wunderlich, "Walking and Rhythmicity: Sensing Urban Space", in *Journal of Urban Design*, vol. 13, n. 1, 2008, pp. 125-139.

Sitografia

Organizzazioni e istituzioni:

Ars Electronica: <http://www.aec.at/news/>

Artangel: <http://www.artangel.org.uk/>

Conflux: <http://www.confluxfestival.org/>

Cresson: <http://www.cresson.archi.fr/>

Cuma: <http://www.c-u-m-a.org/index.php>

Free103Point9: <http://free103point9.org/>

Futuresonic/FuturEverything: <http://futureeverything.org/>

Mobile Music Workshop: <http://www.mobilemusicworkshop.org/>

Ohrenstrand: <http://www.ohrenstrand.net/>

Soundtrackcity: <http://www.soundtrackcity.nl/>

Tempo Reale: <http://www.temporeale.it/>

Turbulence.org: <http://turbulence.org/>

Vancouver Soundwalk Collective: <http://newmusic.org/free-community-events/soundwalks/>

World Listening Project: <http://www.worldlisteningproject.org/>

Artisti e progetti:

Justin Bennett: <http://www.bmbcon.demon.nl/justin/>

Toby Butler, *Memoryscape*: <http://www.memoryscape.org.uk/Press.htm>

Janet Cardiff & George Bures Miller: <http://www.cardiffmiller.com/>

Circumstance (Duncan Speakman, Sarah Anderson, Emilie Grenier):
<http://productofcircumstance.com/>

- Collectif MU: <http://www.mu.asso.fr/>
- Viv Corringham: <http://www.vivcorringham.org/>
- Escoitar.org/Enrique Tomas, *No Tours*: <http://www.notours.org/>
- Lainie Fefferman, Jascha Narveson, Cameron Britt, *The Gate*:
<http://makemusicny.org/parades/the-gaits-a-high-line-soundwalk/>
- Deutschlandradio Kultur, *RADIOORTUNG – Hörspiele für Selbstläufer*:
<http://www.dradio-ortung.de/>
- Dora Garcia: <http://www.doragarcia.net/>
- Lisa Gasior, *Sounding Griffintown*: <http://www.griffinsound.ca/>
- Petra Gemeinboeck: <http://www.impossiblegeographies.net/>
- Lavinia Greenlaw, *Audio Obscura*: <http://www.artangel.org.uk/audioobscura>
- Fiona Hallinan, Maebh Cheasty, *It's an Audio Detour*:
<http://www.notalittlepony.com>
- Edwin van der Heide: <http://www.evdh.net/>
- Jakob Hougaard Andersen, *Sound Walks* in Aporee Sound Map:
<http://www.daimi.au.dk/~u042689/soundwalks/info.php>
- Graham Hudson, *All truly great thoughts are conceived while walking*:
<http://www.radiopapasse.orgw2d3/v3/view/radiopapasse/notizie--1863/index.html>
- Jeff Knowlton, Naomi Spellman, Jeremy Hight, *34 North 118 West*:
<http://jeffknowlton.info/content/view/22/1/>
- Christina Kubisch: <http://www.christinakubisch.de/>
- Brandon LaBelle: <http://www.brandonlabelle.net/>
- Ligna: <http://ligna.blogspot.com/>
- Logos Duo: <http://logosfoundation.org/>
- Francisco Lopez: <http://www.franciscolopez.net/>
- Akitsugu Maebayashi: <http://www2.gol.com/users/m8/index.html>
- Andra McCartney: <http://soundwalkinginteractions.wordpress.com/>
- Conor McGarrigle: <http://www.conormcgarrigle.com/bio.htm#expo>
- Graeme Miller, *Linked*: <http://www.linkedm11.net/index2.html>
- Ian Mott, Marc Raszewski, Jim Sosnin, *Sound Mapping*:
<http://reverberant.com/sm/index.htm>
- [murmur]: <http://murmurtoronto.ca/>
- Max Neuhaus: <http://www.max-neuhaus.info/>
- Michelle Nagai, *City in a Soundwalk*: <http://www.cityinasoundwalk.org/>
- plan b (Daniel Belasco Rogers e Sophia New): <http://www.planbperformance.net/>

Proboscis, *Urban Tapestries*: <http://urbantapestries.net/>
Teri Rueb: <http://www.terirueb.net/>
Annika Ruest, *Track-The-Trackers*: <http://www.t-t-trackers.net/>
Scanner, *Surface Noise*: http://www.artangel.org.uk/projects/1998/surface_noise1
Mark Shepard, *Tactical Sound Garden*: <http://www.tacticalsoundgarden.net/>
Sonic City: <http://www.sics.se/fal/projects/soniccity/>
Radio Aporee, *Miniatures for mobiles*: <http://aporee.org/mfm/>
Willem de Ridder: <http://www.willemderidder.com/>
Steve Symons: <http://stevesymons.net/>
Soundwalk: <http://www.soundwalk.com/>
Jen Southern: <http://www.theportable.tv/index.html>
Stalker, *Le voci dell'Acquedotto Felice*: <http://levocidellacquedottofelice.wordpress.com/author/levocidellacquedottofelice>
Akio Suzuki: <http://www.akiosuzuki.com/>
Atau Tanaka: <http://www.ataut.net/>
Jessica Thompson: <http://jessicathompson.ca/>
Noah Vawter, *The Ambient Walkman*: <http://web.media.mit.edu/~nvawter/thesis/>
Visões Úteis: <http://www.visoesuteis.pt/>
Hildegard Westerkamp: <http://www.sfu.ca/~we>

Ringraziamenti

Ogni ricerca è frutto non soltanto di percorsi, ricerche e indagini personali, ma anche dello scambio con altri punti di vista e prospettive che contribuiscono ad ampliare, ridefinire e a volte anche a rettificare il proprio orizzonte di riferimento. Questo è vero soprattutto per questo lavoro, che non sarebbe stato possibile senza l'apporto, il supporto intellettuale e personale di tutti coloro che, in diverse forme, hanno contribuito alla mia ricerca.

La Prof.ssa Cosetta Saba che mi ha seguito in questo percorso attraverso un confronto costante arricchendolo di imprescindibili prospettive trasversali e occasioni di riflessione teorica e critica. Il Prof. Mario Lupano che, già dalle mie precedenti ricerche, ha contribuito a indirizzare la mia attenzione sulle più ampie dinamiche culturali in cui si inserisce la ricerca estetica.

Molti artisti hanno contribuito in modo essenziale a questo lavoro mettendo a disposizione materiali, immagini, documentazioni o condividendo opinioni, ricordi e informazioni: ringrazio in particolare Max e Silvia Neuhaus, Philip Corner, Akio Suzuki, Mark Shepard, Janet Cardiff, Justin Bennett, Lalya Gaye, Atau Tanaka, Christina Kubisch, Moniek Darge e Godfried-Willem Raes, Barry Truax, Edwin van der Heide, Robin Elliott, Iain Mott e Dora Garcia.

Ringrazio i *referees*, il Prof. Marco Maria Gazzano e la Prof.ssa Ricciarda Belgiojoso, per aver valutato e commentato la prima stesura di questa tesi segnalando preziosi miglioramenti. Andrea Lissoni per aver letto una parte di questo testo offrendomi utili consigli e la sua prospettiva critica; Luciano Maggiore per essersi offerto come primo lettore; Claudia D'Alonzo e Sonia Campanini per il confronto sulle tematiche della ricerca, Pietro Bianchi e Alberto Brodesco, Alessandro Bordina e Alice Autelitano, ma sarebbe molto più lungo elencare tutti quelli che mi hanno fornito il loro supporto intellettuale e personale: ringrazio tutti congiuntamente.

Infine, ma non per ultimi, i miei genitori e Fuzz per l'immensa fiducia e l'imprescindibile e continuo supporto durante questi anni.